游戏看台：口袋妖怪艺术学院
制作人频道：GB与口袋妖怪的发展历程
口袋妖怪详尽分析——从神篇（1）
抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.79



《口袋玩家》79辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



皮卡丘 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



塞伊米 1名



咪咪兔 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂饰



菜冠猴 1名



藤叶蛇 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（小）



蟋蟀 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2014年9月15日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在81辑公布。

《口袋玩家》77辑中奖名单

一等奖：1名

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



上海市 胡旭辉

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

南宁市 刘玥琪

广州市 罗俊豪

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（小）

抚州市 王尧

厦门市 沈丹佳

幸运奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

桂林市 龙飞屹

昆明市 马雨辰

口袋妖怪艺术学院

系统讲解
模式讲解
课程模式详解及心得





P032

游戏看台



GB与口袋妖怪的发展历程

制作人频道

P052

GB 25周年对话《口袋妖怪》制作人，从开发者的角度来认识Gameboy，感受其与“《口袋》系列”的共同成长史。

口袋妖怪详尽分析——从神篇（1）

本辑开始分析从神，从急冻鸟、火焰鸟和雷电鸟这关东三神鸟开始。



研究所

P136

新手向轮唱卡组教程

用官方OL平台赠送的卡片组成卡组，面向新手介绍卡组诸卡的特征和卡组的组成。





口袋卡片

P174

口袋玩家



VOL.79目录

口袋新闻站
口袋新闻站 4

游戏前哨站
口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石 14

专题企划
口袋妖怪原形探析——冰冷岩石 26

游戏看台
口袋妖怪艺术学院 32

制作人频道
首藤刚志谈《口袋妖怪》 46
GB与口袋妖怪的发展历程 52

口袋漫画
琥珀之光（23）——计划赶不上变化！ 65
PM海贼团——再见，海贼团 80
口袋妖怪四格学园 86
《神奇宝贝特别篇》四十五卷简介（下） 96
口袋妖怪DP物语 99
Pokemew 青之救助队——钻石之城（4） 115

研究所
《口袋妖怪 X・Y》好感度系统小探究 128
口袋妖怪详尽分析——从神篇（一） 136
《口袋妖怪 X・Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（五） 156
口袋妖怪双打对战“洛杉矶队伍”介绍（下） 163

口袋卡片
新手向轮唱卡组教程 174
口袋妖怪卡片游戏——闪火篇（2） 181

CONTENTS

口袋自由谈

口袋十一人——城都篇 189

精灵中心

精灵中心 196

口袋小说

海盗之王・贰（5） 202

圈圈熊酒吧——冰海大帝（65） 214

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石》预告片（2）

二、2014剧场版OVA

矿国的公主・迪安茜

三、宠物小精灵AG

24.跑起来小智！越过三色食人鱼的河！

25.神秘的池塘！很多的水精灵！

26.坚果怪族的袭击！

27.岩浆团VS海洋团！秘密基地的战斗！

28.黄蝶和半莲毒蛾！最终的进化！



《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文/007 编/马修

活动 口袋剧场版官网开展照片投稿大赛



口袋妖怪官方为了庆祝剧场版动画《破坏之茧与迪安茜》的上映，从6月13日开始与玩具厂商Takara Tomy共同策划了名为“精灵收集趣味照片大赛”的摄影活动。本次活动共分为“破坏之茧部门”和“迪安茜部门”两项比赛，在“破坏之茧部门”中，玩家们需要使用Takara Tomy“精灵收集”系列拼装模型中的泽尼亚斯或者伊维塔尔玩具来和现实中的场景进行组合并拍照；而在“迪安茜部门”中，玩家们则需要用迪安茜造型的模型来和现实中的场景进行组合并拍照。参赛的照片需要上传到口袋妖怪剧场版的官方网站内，将画面搭配得越是有趣的作品就越有可能获奖，在官网上的活动页面内每个星期也会轮流展播玩家们投稿的一些优秀作品。

口袋官方为本次比赛准备了丰厚的奖品，其中，“破坏之茧部门”共有3项奖项，一等奖“最优秀奖”（1名）的奖品为佳能EOS Kiss X7单反相机一部，二等奖“优秀奖”（3名）的奖品为《X・Y》限定版3DS LL主机一台，三等奖“Pokemon Fan奖”（10名）的奖品为“精灵收集”系列模型10件套装一套。而“迪安茜部门”同样也有3项奖项，一等奖“最优秀奖”（1名）的奖品为JTB旅游公司价值10万日元的旅行券一套，二等奖“优秀奖”（3名）的奖品也是《X・Y》限定版3DS LL主机一台，三等奖“Takara Tomy奖”（10名）的奖品为迪安茜造型的大号绒毛玩偶一个。另外，前1000名进行投稿的玩家还可以入选“大赛参与奖”，有机会获得口袋妖怪剧场版原创透明文件夹一个。本次活动的截止日期为8月31日。





周边 7-11推出“口袋便当”







由日本7-11连锁便利店推出的“7-11限定 口袋便当”从7月19日起上市。这款便当包括一双筷子、一个便当盒、一个大手提袋以及各种美味的食物，产品上的图案采用的是今年剧场版中各种精灵的形象。在吃完便当后，便当盒和手提袋也可以拿来自己带饭用哦。

游戏 Takara Tomy联合口袋官方推出口袋卡片扭蛋机



玩具厂商Takara Tomy与口袋妖怪官方联合推出了一款以口袋卡片游戏为主题的扭蛋机。在每次投币100日元后，玩家们可以在扭蛋机上玩一些有趣的小游戏，而当游戏结束以后，机器内还会随机吐出三张口袋妖怪卡片。据悉，Takara Tomy的口袋卡片扭蛋机已经从6月下旬开始陆续配置到日本各地的游戏店和娱乐中心内，首批同捆的卡片来自于“口袋妖怪卡片游戏XY”系列最新的扩充包《升力拳》中。



动画 口袋妖怪星象仪专用动画

从6月1日起，由口袋妖怪官方和柯尼卡美能达天文事业部共同制作的星象仪专用CG动画《口袋妖怪XY 宇宙的破片》开始陆续在日本各地的23家科学馆或文化教育中心内上映。本片讲述小智等人在参观“口袋妖怪宇航探索中心”时所发生的故事，另外影片中也涉及到了宇宙垃圾等科学问题。





游戏 《口袋妖怪艺术学院》追加新模板

3DS绘画游戏《口袋妖怪艺术学院》从6月19日起开放了两个全新的古拉顿和海皇牙主题涂鸦模板的下载，现在玩家们只要打开游戏连接上网络以后就可以轻松地把这两个模板下载到自己的存档中去。





活动 “口袋面包×Namco奖券活动”开展中



由日本第一屋制面包食品公司与Namco游戏公司共同策划的“口袋面包×Namco奖券活动”从7月4日开始正式启动了。在活动举办期间，玩家们只要购买各种口味的口袋面包并收集两张食品包装内的兑换奖券，就可以前往Namco游戏公司旗下的游艺中心内换取奖品。每2张奖券可以兑换1个口袋主题的原创透明收纳袋。这款收纳袋全套共有6种款式，其中，第1弹三种款式的兑换时间为7月4日～7月31日，第2弹三种款式的兑换时间为8月1日～8月31日。另外，从6月20日起，Namco游艺中心内还推出了一套限定版的“口袋Q版”系列娃娃机奖品，这也是只有在机厅内玩游戏才能收集齐全的限定品。





周边 口袋中心发售迪安茜主题绒毛玩偶



从7月19日起，一款以剧场版动画《破坏之茧与迪安茜》中的主角精灵迪安茜为造型的绒毛玩偶在口袋妖怪中心内发售。另外，玩家们在日本亚马逊购物网站的“口袋妖怪商店”专栏内同样也可以买到这款商品。

周边 五大人气MEGA进化精灵登陆口袋中心



7月19日，一套以《口袋妖怪 X·Y》中的5种MEGA进化精灵——MEGA超梦X、MEGA火鸡斗士X、MEGA喷火龙、MEGA卢卡里奥以及MEGA叠翅鲨龙为主题的周边在日本各大口袋妖怪中心内全面上市了。在这一系列商品中，除了官方主推的5款MEGA进化精灵的可动模型以外，其他诸如T恤、文具、储蓄罐、毛巾、手机挂件、笔记本等产品也都一应俱全。



活动 填写口袋俱乐部调查问卷可参加抽奖活动

7月上旬，口袋妖怪俱乐部网站公布了7月份官网调查问卷抽奖活动的奖品。口袋俱乐部官方共为本次活动准备了10个中奖名额，活动的奖品则是一副“口袋妖怪儿童太阳镜”，中奖者可以在其中的“喷火龙款”或者“皮卡丘款”中任意挑选一副。只要在8月1日之前登录到俱乐部网站并填写调查问卷，玩家们都可以获得本次活动的抽奖机会。



游戏 GTS交换量突破一亿只，隐藏花纹绚丽蝶发放中

7月7日，口袋妖怪官方网站上发表公告称，3DS游戏《口袋妖怪 X · Y》在GTS上的精灵交换数量已经突破一亿只。同时，为了庆祝这一数值的突破，口袋官方也于7月8日～7月31日期间通过Wi-Fi向全球玩家们发放了一只“幻彩花纹”的绚丽蝶。



等级	12
属性	虫＋飞
技能	起风
	光之壁
	虫之抵抗
	连接
精灵球	礼物球
缎带	纪念缎带
主人名	GTS

周边 三洋公司口袋妖怪杯面推出新包装

由日本三洋食品公司所推出的“札幌第一 口袋妖怪杯面 酱油味 · 海鲜味”从7月4日开始变更为与剧场版《破坏之茧与迪安茜》相配套的全新包装。另外，商品内的赠品贴纸同样也更新为剧场版主题的闪光限定版，全套贴纸共19张。





动画 东京电视台举办TV动画“4周连续关键词猜谜活动”

正面



反面



从7月初开始，东京电视台为期一个月的“4周连续关键词猜谜活动”正火热展开中。在活动期间的7月10日、7月17日、7月24日、7月31日这四天里，电视台会在当天播放的口袋妖怪动画节目中加入一个关键词，玩家们在猜对这四个关键词以后就可以将其组成一句句子，然后再把它输入到东京电视台官网的活动页面内就可以参加抽奖了。本次活动共有7个中奖名额，奖品为一台剧场版《破坏之茧与迪安茜》主题的限定版3DS LL主机。

活动 “口袋妖怪夏日祭”7月启动

一年一度的“口袋妖怪夏日祭”又开张啦！以7月19日～8月17日仙台市的MOVIX仙台商场为起点，7月23日～7月28日在鸟取市的鸟取大丸、7月26日～8月18日在神户市的大丸神户店、8月1日～8月12日在水户市的京成百货店、8月9日～8月17日在横滨市的横滨地标大厦等地都将陆续开展这一活动。届时，在活动现场不但会安排口袋妖怪儿童嘉年华、口袋妖怪宾果游戏大会、口袋妖怪摄影会等精彩的节目，而且还会设置众多周边商品的专柜供玩家们选购。











周边 Takara Tomy推出口袋版“Tomica”

7月19日，玩具厂商Takara Tomy旗下的“Dream Tomica”系列汽车玩具推出了全新的口袋妖怪主题版本，首批上市的4款产品分别以泽尼亚斯、伊维塔尔、MEGA卢卡里奥等精灵的造型和配色进行设计。









周边 “口袋妖怪时代”系列第7弹商品登陆口袋中心

由口袋官方以及Play Set Products设计公司联合打造的人气周边“口袋妖怪时代（pokemon time）”系列的第7弹商品从7月12日起正式在日本各大口袋妖怪中心内上市。本次的商品图案是以雷丘、快龙、长尾兽、正电宝宝、负电宝宝、铁甲螳螂、鬼蝉、利爪猫、森林蜥蜴、火鸡斗士、巨沼怪以及达库莱这12种精灵的形象进行设计的，周边商品的种类包括3DS保护盖、手机保护盖、拉杆箱、绒毛玩具、透明文件夹、笔记本、便签等。







活动 名古屋铁道开展邮戳拉力赛活动





从7月19日开始，名古屋铁道一年一度的“名铁沿线口袋妖怪夏季邮戳拉力赛”又一次拉开了序幕。名古屋铁道共在其沿线各站点内设置了25个敲章地点，根据参与者们所敲得的邮戳数量的不同，在进行兑换时所获得的奖品也会有所不同。其中，只敲到1个邮戳的玩家可以换取一块原创口袋主题垫板，敲到3个邮戳的玩家可以换取一张口袋主题的大号海报，而收集齐全部25个邮戳的玩家则可以得到一块官方认证的“全制霸奖”奖牌作为纪念。另外，在7月19日～8月31日的活动举行期间，由名古屋铁道精心设计的“口袋妖怪XY号”和“迪安茜号”列车也会在名铁线路内限期运行。



《口袋妖怪X·Y》号



迪安茜号

活动 购买《口袋妖怪 X·Y》游戏获赠大号海报



口袋妖怪官方从7月19日开始为《口袋妖怪 X·Y》开展了一项促销活动，在活动期间，玩家们只要在口袋妖怪中心或者其他游戏商店内购买任意一张《口袋妖怪 X·Y》游戏，就可以免费获得一份名为“口袋妖怪719只全国图鉴MEGAMEGA大海报”的赠品。

书籍 《月刊Corocoro第一！》9月号将推出卡片游戏增刊

小学馆公司宣布，《月刊Corocoro第一！》杂志的9月号增刊《口袋妖怪卡片游戏XY 激斗指南》将于7月26日发售，随书还将赠送一套60张的对战卡组。



电影 剧场版7月上映，官方赠送迪安茜限定版圆牌

从7月19日起，观众们只要前往日本各地的影院内观看剧场版动画《破坏之茧与迪安茜》，就可以免费领取一块由口袋官方送出的限定版迪安茜主题的《The 口袋妖怪Tretta》街机游戏圆牌，本次赠品的总数共有300万份，先到先得。







游戏 喜迎七夕祭，东京口袋中心发放闪光吉拉齐

口袋妖怪中心东京店在8月1日～8月8日期间又要举行一年一度的“口袋妖怪七夕祭”啦！在为期1周的活动时间内，店铺内每天都会有工作人员装扮的“七夕皮卡丘”来迎接顾客们的到来。同时，为了庆祝“七夕祭”的举办，8月1日～8月31日期间东京店内也将免费向玩家们发放一只《口袋妖怪X·Y》中的闪光吉拉齐作为纪念。







周边 狮王日用品公司发售口袋主题洁厕剂





7月18日，由狮王日用品公司推出的口袋妖怪主题产品——“勤快皮卡丘”洁厕剂在日本发售。

游戏 “口袋妖怪对战传说”杯网络大赛即将开幕

口袋妖怪官方宣布，《口袋妖怪X·Y》的最新网络对战活动“口袋妖怪对战传说”杯大赛将在7月25日～7月27日期间举行。本次比赛将采用二对二对战的方式进行，可以使用众多传说精灵是本次比赛的一大特色。



动画 剧场版《破坏之茧与迪安茜》8月登陆台湾

7月上旬，台湾地区口袋妖怪动画版的代理商曼迪传播宣布，2014年剧场版《破坏之茧与迪安茜》将于8月29日在台湾上映，而电影礼物精灵迪安茜的发放工作目前也正在准备中。

卡片 购买卡片相关商品获赠限定版闪光卡片

口袋妖怪官方宣布，8月1日～8月31日期间，玩家们只要在口袋妖怪中心内购买与口袋卡片游戏相关的商品满1000日元，就可以获赠一张带有口袋中心LOGO的限定版闪光卡片，本次的促销卡片共有重铠鼠、魔法狐、上忍蛙3种款式，玩家们每次可随机获得1种。



活动 口袋剧场版主题展东京六本木大厦内展出

7月19日～8月31日期间，由口袋官方所举办的“Pokemon the movie XY展”正在东京六本木大厦内展出。参观者在这里不但可以看到《口袋妖怪》历代剧场版的故事情节和珍贵的制作资料，还可以在展厅一旁的“皮卡丘咖啡馆”内品尝各种可爱又充满创意的的口袋主题料理。









《Ω红宝石·α蓝宝石》再度经历更新了很多内容，这辑我们继续来为大家做跟踪报道！

文/马修

3DS	角色扮演·收集育成	RPG
口袋妖怪 Ω 红宝石·α 蓝宝石		
ポケットモンスター－オメガルビー－·アルファサファイア		
Pokemon/Gamefreak	日版	2014年11月21日
对应人数未定	售价未定	对应周边未定

超级秘密基地

大海和陆地都相当丰饶的芳缘大陆，而在某些空隙中，更可以通过技能“秘密力量”开启出个神奇的小天地——在野外找到一个小空间布置成自己的小房间，相信这也是很多人童年时的一个小梦想吧。作为《宝石》版的特色系统之一，秘密基地在本作中不仅得以保留，还更加丰富化成为了“超级秘密基地”，来一起布置重制版中的秘密基地吧！

布置自己的秘密基地



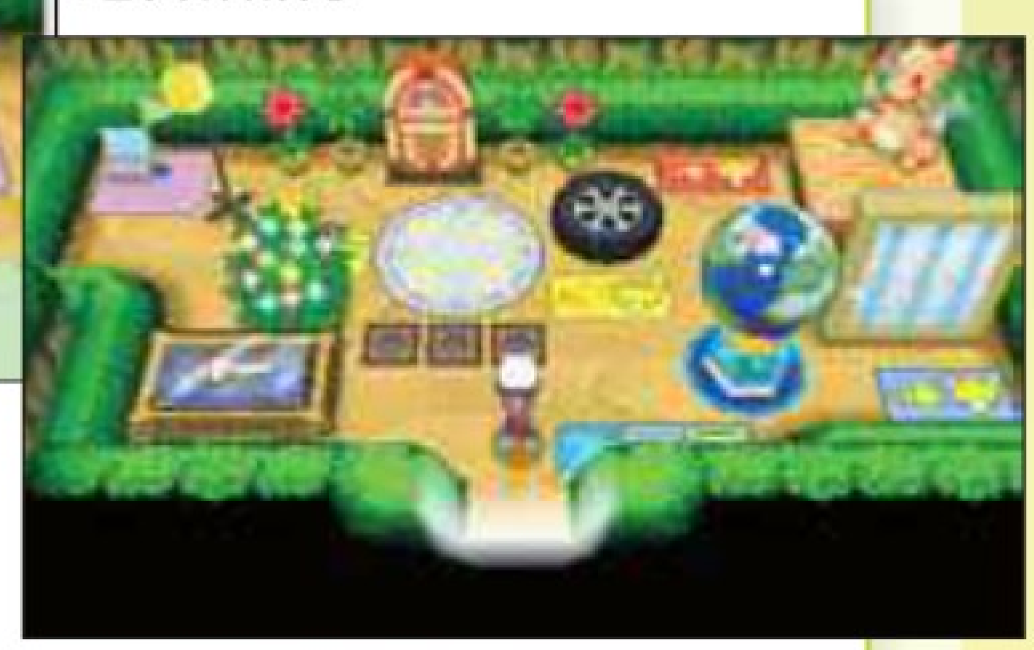
▲在有“秘密点”的地方，使用技能秘密力量（ひみつのちから）。



▼开启一个全新的小天地。电脑旁还有个小旗子。



▲调查电脑弹出的选项菜单。



▼按秘密基地有专门的布置景品，此外还可以设定迷宫陷阱。









◀按照自己的喜好来布置自己的秘密基地吧！

秘密伙伴与秘密团队

除了自己的秘密基地，还可以拜访其他玩家的秘密基地。此外更可以和其他玩家组成秘密基地团队。





▲和其他玩家结成秘密团队！

▶登陆其他玩家的秘密基地，可以与其他玩家对话。





◀可以互相帮助也可以对战。

秘密技能

不同的秘密团队伙伴，会有不同的擅长技能，如商品相关、蛋相关以及升级等等。







◀▲拥有不同效果的团队擅长技能。



秘密道馆

本作中，秘密基地还可以通过道具布置成道馆，还可以自己制定规则等，敢接受大家的挑战吗？

▲▶通过道具将秘密基地布置成道馆！





收集旗子

此外，我们去其他玩家的秘密基地，还可以获得其电脑旁边的小旗，每次一面，而官方还有根据收集旗数为顺序的排名。



◀去拿下其他玩家电脑旁的旗子吧！



◀排名关系到秘密基地的升级。

QR码



本作支持QR码，也就是说，生成QR码后，其他玩家只要扫描就可以轻松来拜访你的秘密基地，非常便利。

秘密基地大师



游戏中会遇到名为基利的秘密基地大师，为了让主角了解秘密基地的乐趣而引导主角。

角色篇

重要NPC









◀▲小田卷博士被野生土狼犬追的片段的重制演绎版。

主角的父亲千里学生时代的好友，喜欢到野外观察研究口袋妖怪。

▶博士给了主角图鉴。



小田卷博士（オダマキ博士）



基利（ギリー）

就是前面提到的秘密基地大师，搭档为沙漠飞龙。





▲▶训练师之间的对战果然是必不可少的礼仪呢。

馆主

千里（センリ）









▲橙华道馆。





橙华市道馆馆主，擅长精灵为普通系，小田卷博士学生时代的好友，也是主角的父亲，很期待主角有一天能以训练师的身分来挑战自己。

平衡徽章

橙华道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高60级的精灵，并可在地图上使用秘传技能冲浪（なみのり）。



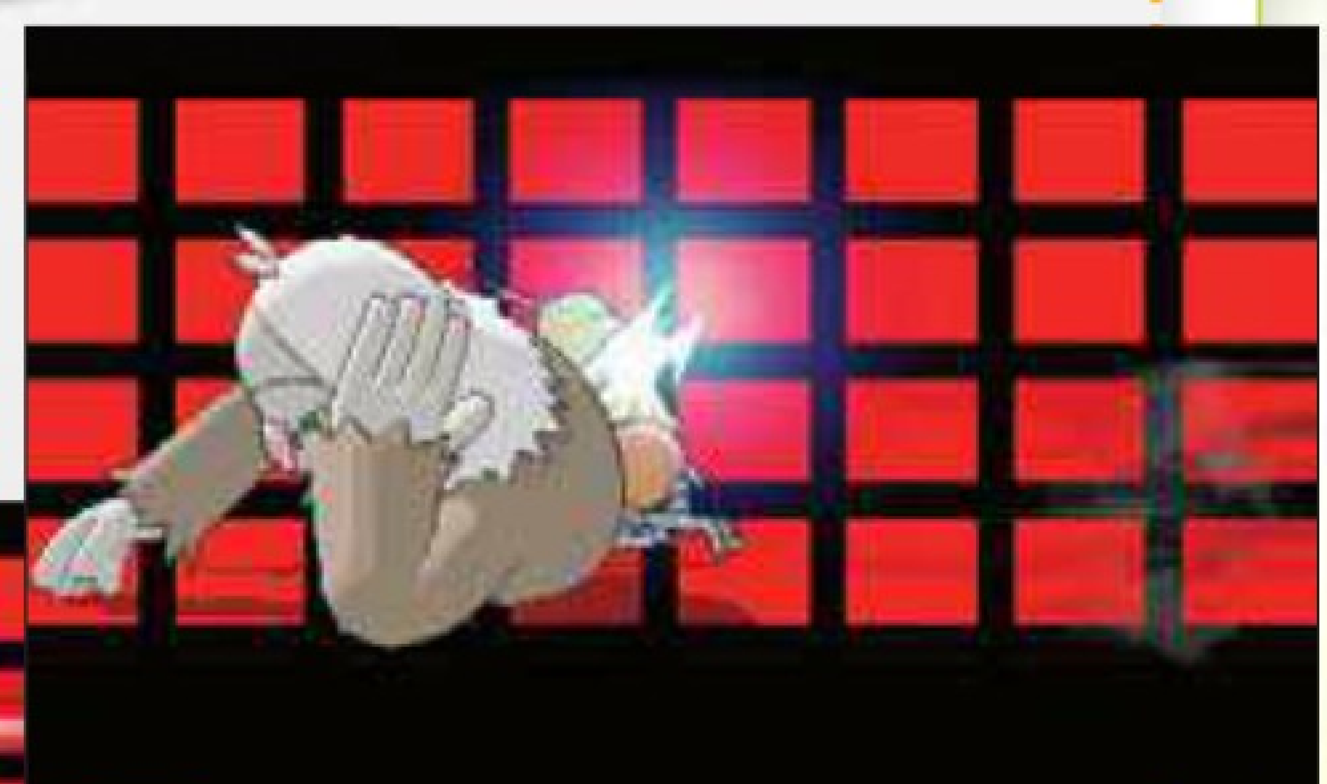
主力精灵：懒熊王

类型：懒惰口袋妖怪
属性：普通
高：2.0m
重：130.5kg
特性：懒惰





一躺一整天的超懒惰的口袋妖怪，吃手边所能够到的范围内的草，实在无草可吃了才会翻身。躺着时其实也是在为反击蓄力。







◀▲技能报仇（かたきうち），若上回合有己方精灵被打倒，则技能威力加倍。

杜鹃（ツツジ）





▲卡那兹道馆。







卡那兹市道馆馆主，擅长精灵自然也是岩石系。作为卡那兹学校的高材生，杜鹃思维缜密，说话也是条理分明。

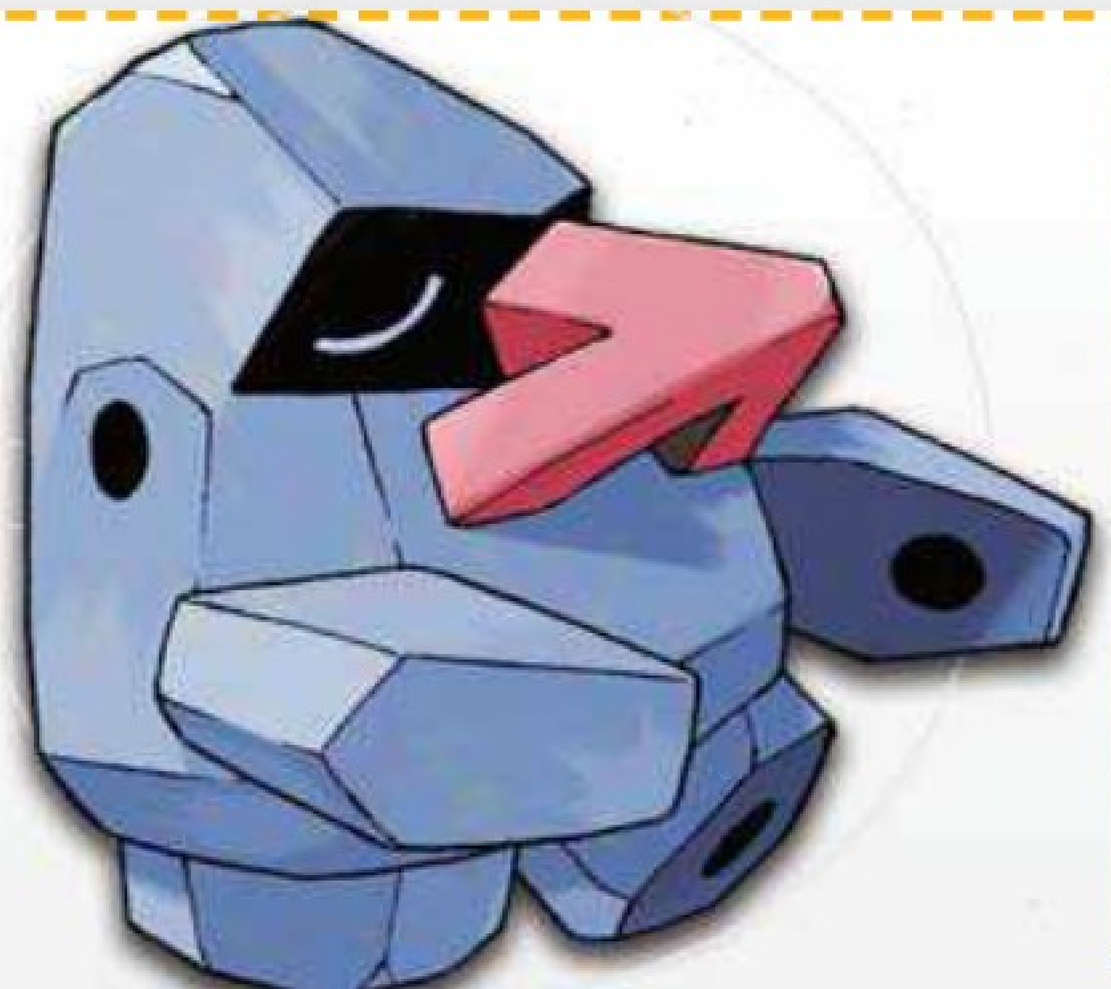
岩石徽章

卡那兹道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高20级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能居合斩（いあいぎり）。



主力精灵：磁鼻

类型：罗盘口袋妖怪
属性：岩
高：1.0m
重：97.0kg
特性：坚硬、磁力





鼻尖总总是朝向北方。磁鼻之间因为磁力的作用即使在附近也无法面对面，危机时会通过增加磁力来保护自己。



▲►技能岩石封印（がんせきふうじ），给对方造成伤害的同时，也会下降对方的速度。





藤树（トウキ）





◀武斗道馆。



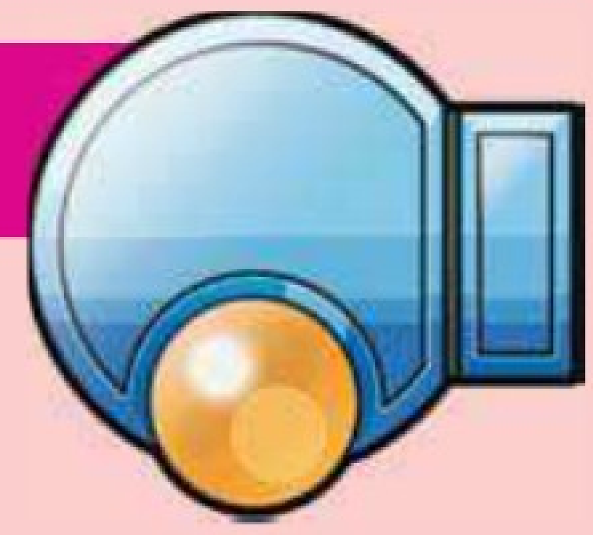
▼藤树的言谈中经常涉及冲浪术语。





武斗镇道馆馆主，擅长精灵为格斗系，喜欢冲浪，通过冲浪锻炼的同时也增加平衡感。

拳套徽章

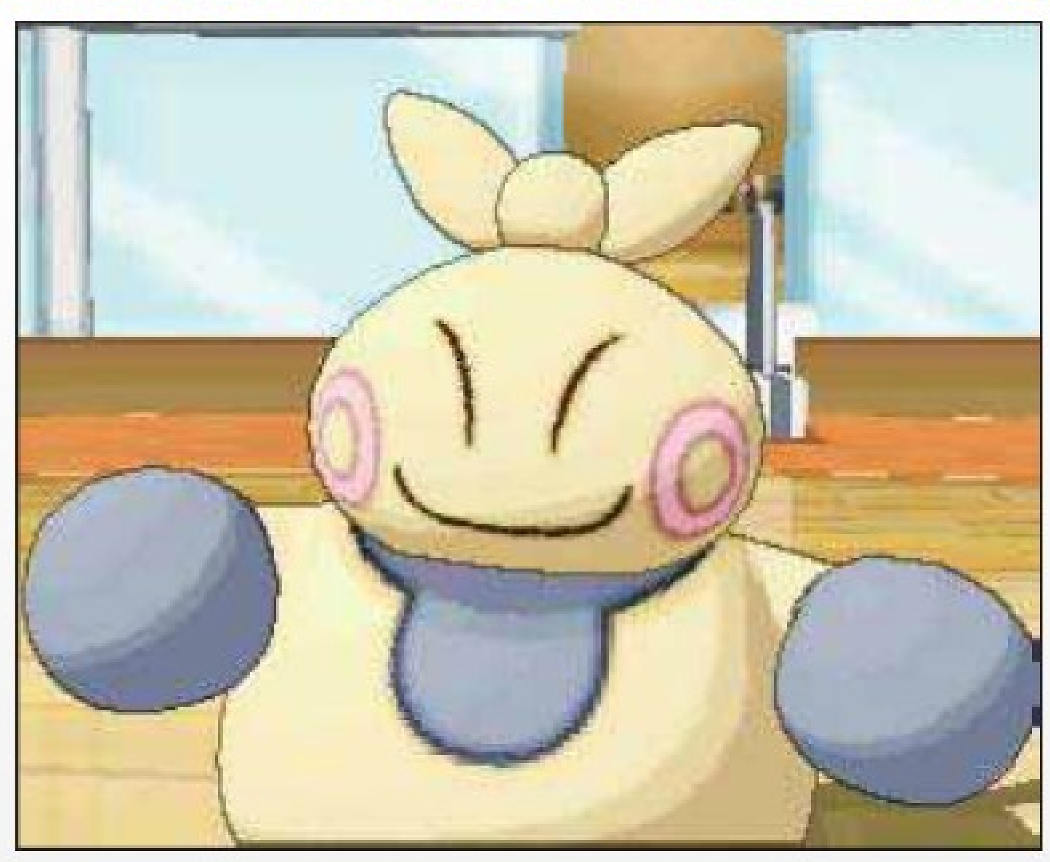


武斗道馆胜出后获得，可以指挥最高30级的精灵。



主力精灵：幕下力士

类型：根性口袋妖怪
属性：斗
高：1.0m
重：86.4kg
特性：厚脂肪、根性



拥有决不放弃的毅力，对锻炼身体的热爱超过任何其他事物。以一次次冲撞大树来磨练身心，巢穴旁很多树木都会被其击打。



◀▼进行2～5次连续攻击的格斗系技能突张（つっぱり）。

铁旋（テッセン）



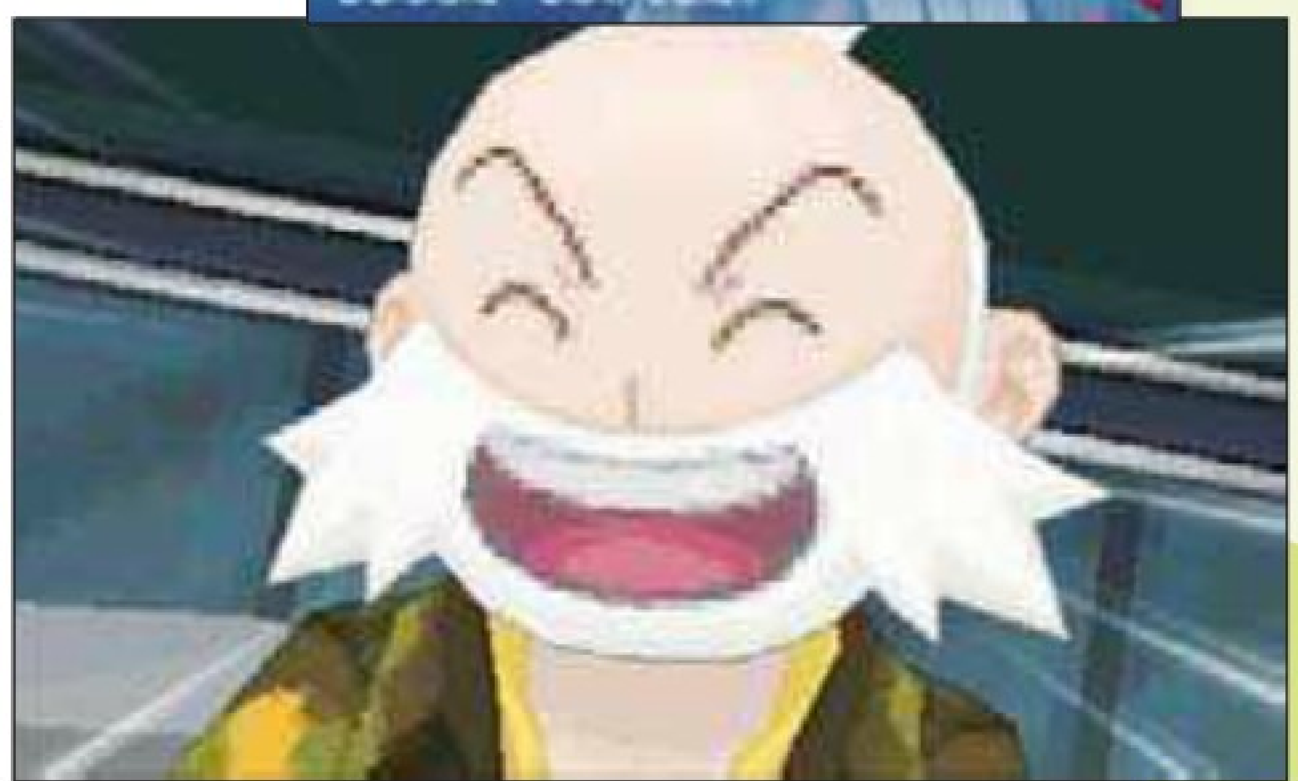


◀紫堇道馆。



▼▶馆主是爱笑的老头。





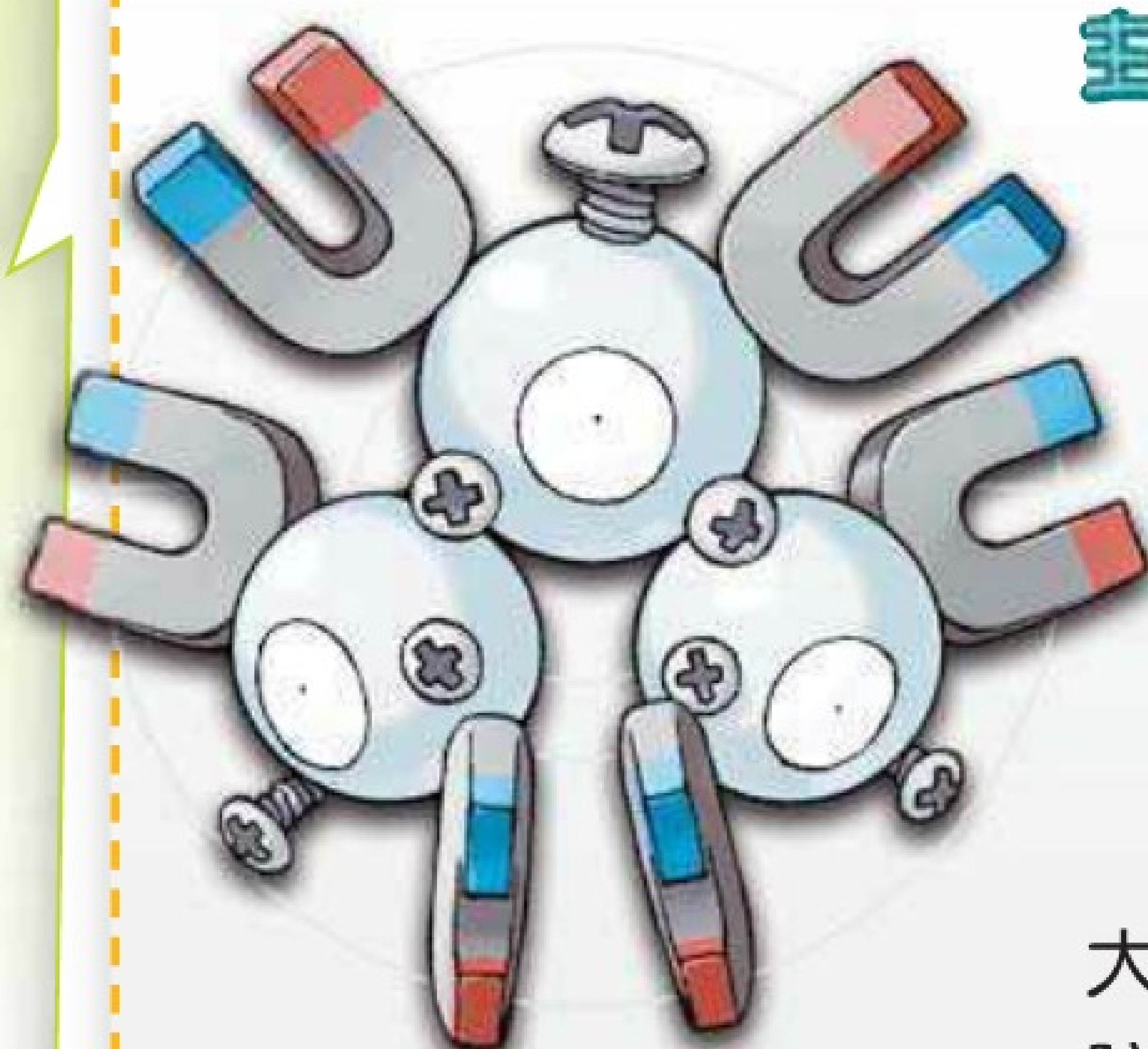
紫堇市道馆馆主，擅长精灵为电系。出生在人口密集的小镇，性格外向，只要和人交谈就会快乐，一直认为笑声带来健康。

电力徽章

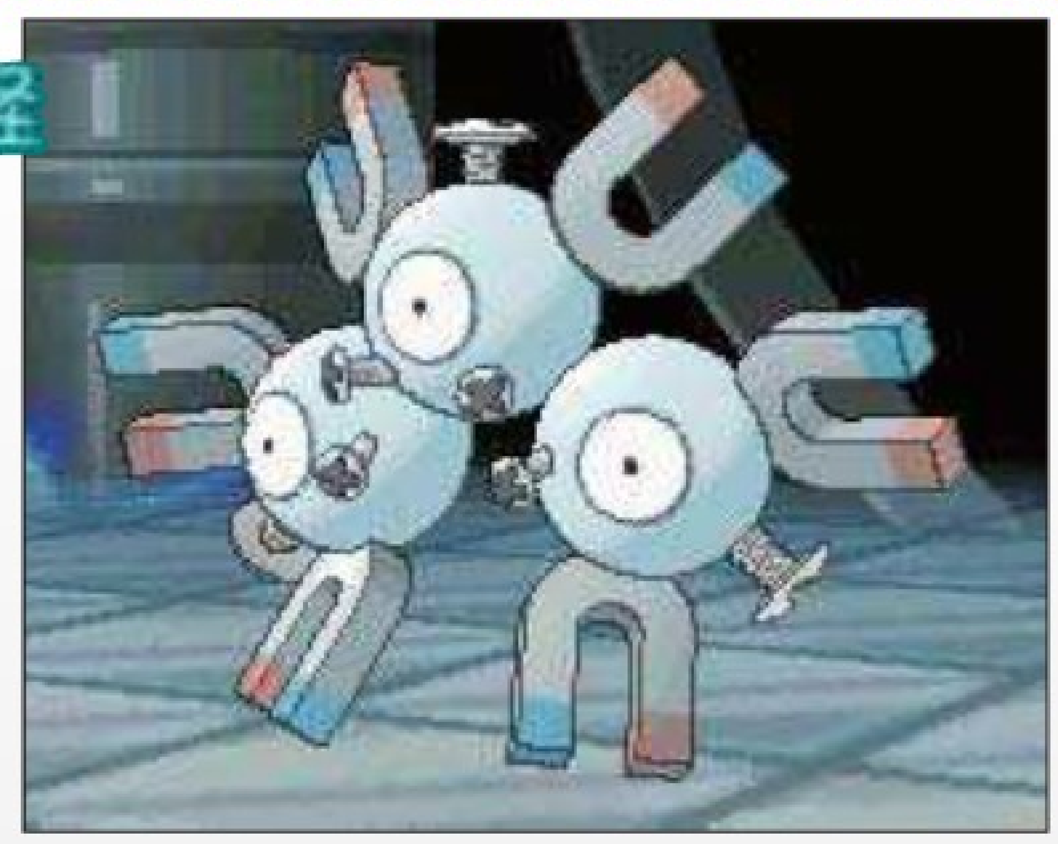
紫堇道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高40级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能碎岩（いわくだき）。



主力精灵：三合一磁怪



类型：磁铁口袋妖怪
属性：电+钢
高：1.0m
重：60.0kg
特性：磁力、坚硬



三个小磁怪连接而成，释放出强磁线和高电压。强大磁力会破坏机械，大量出现在城中时城市需发布警报防范。而其强大的电磁波也会令周围干燥。



▲技能变压（ボルトチェンジ），命中目标后退场。

亚莎（アスナ）

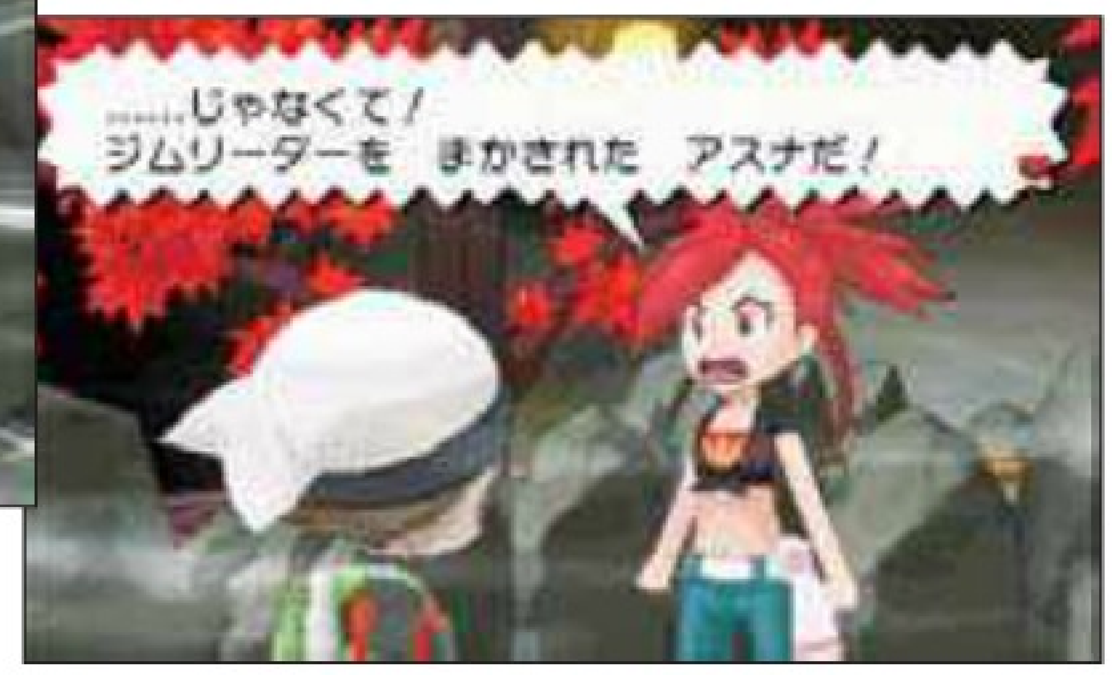




◀釜炎道馆。







◀▲▼亚莎的性格火烈而直率。

釜炎镇道馆馆主，擅长精灵为火系，实力不容小觑。非常认可釜炎温泉的美容效果。

烈焰徽章

釜炎道馆胜出后获得的徽章，可以指挥最高50级的精灵，并且可以在地图上使用秘传技能怪力（かいりき）。



主力精灵：火炭龟

类型：煤炭口袋妖怪
属性：火
高：0.5m
重：80.4kg
特性：白烟





在煤矿山中被发现，壳甲上的空洞透着燃烧的能源。大量潜藏于废弃的矿坑中，遭到袭击时会放出浓烟以借机逃跑。







◀▲威力巨大但命中目标后会使自身降低2级特攻的火系技能燃烧殆尽（オ–バ–ヒ–ト）。

四天王



花月（カゲツ）



◀▼恶系房间。









恶系天王，玩世不恭的态度和奇异的着装风格是其特色。

主力精灵：木天狗

类型：邪恶口袋妖怪
属性：草+恶
高：1.3m
重：59.6kg
特性：叶绿素、早起





住在树龄超过1000年的大树顶端，被称为谜之口袋妖怪。用叶子扇起大风。从很早以前就被作为森林之神而敬畏。







▲►以叶为剑、容易打出会心一击的技能刃叶斩（リ－フブレ－ド）。

芙蓉（フヨウ）



鬼系天王，经常在送行火山与鬼系精灵沟通，认为训练师的修行固然重要，但能和精灵意识相通更该是引以为傲之处。





◀鬼系房间。





主力精灵：夜幽魂

类型：手抓口袋妖怪

属性：鬼

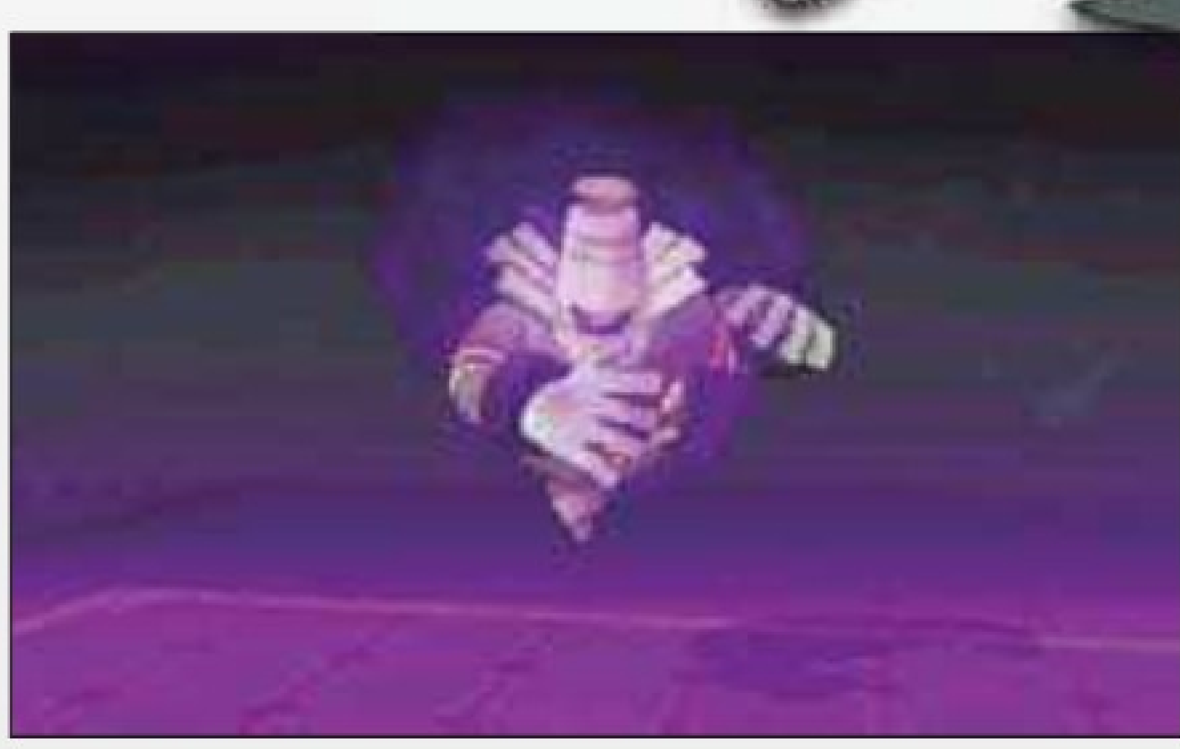
高：2.2m

重：106.6kg

特性：压力



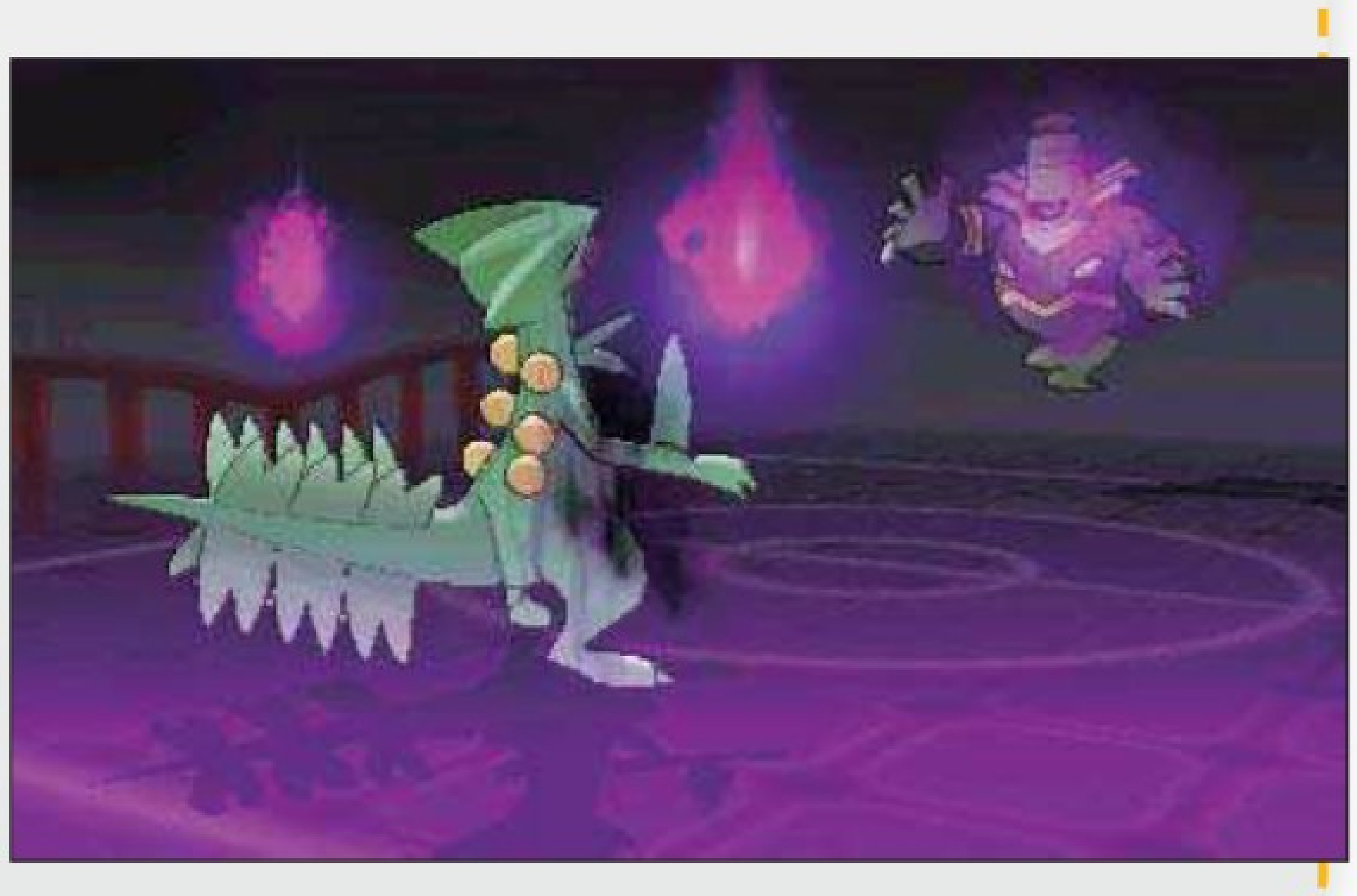




来往于现世与冥界之间，因为据说会吸入并带走灵魂而被惧怕。头上的天线用来接收来自灵界的把何人带走的电波指示。

◀▼目标处于异常状态时伤害加倍的鬼系技能厄运（たたりめ）。

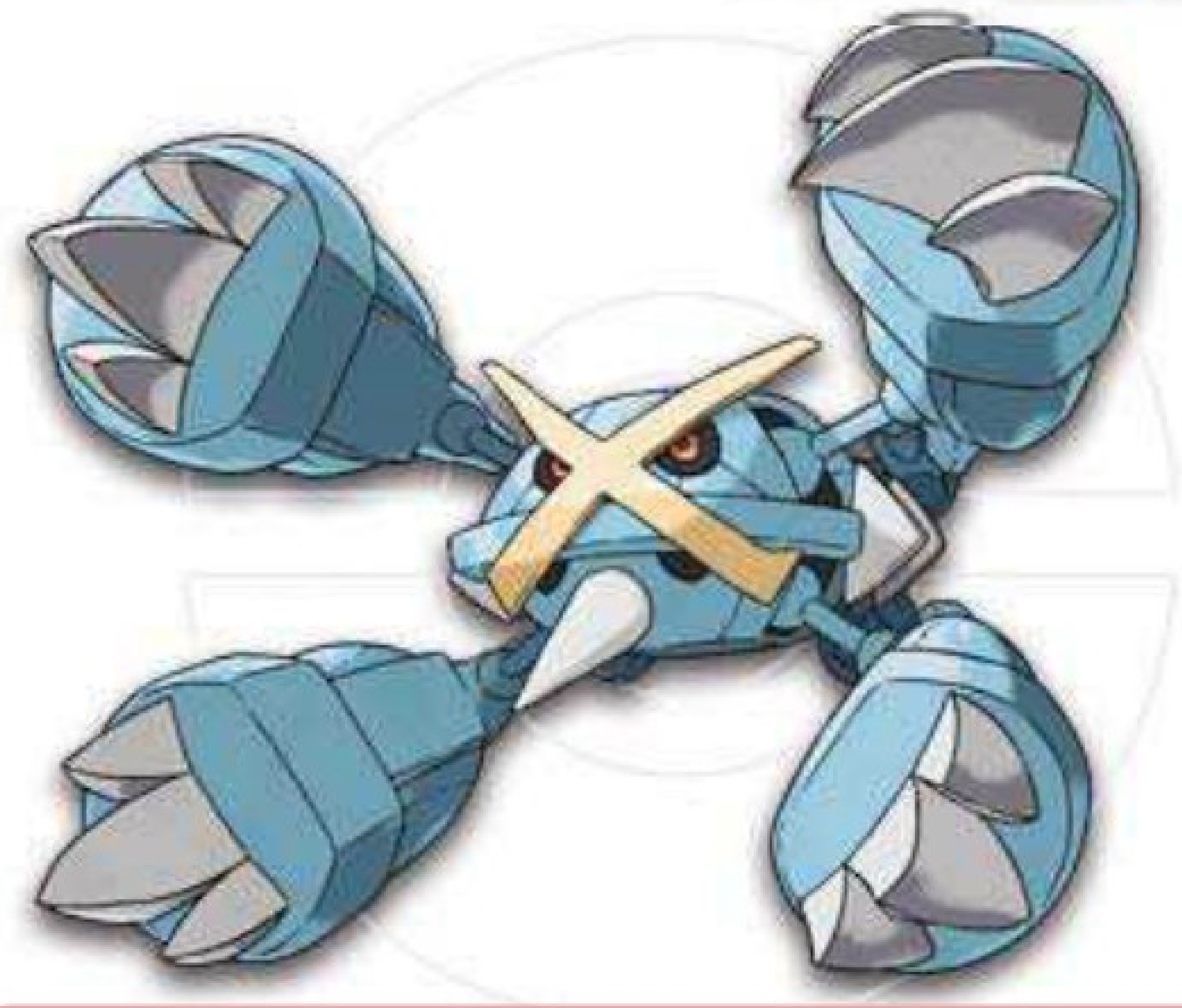




新的MEGA口袋妖怪

这段期间公布的新MEGA口袋妖怪为MEGA重钢蟹，此外就是MEGA迪安茜的特性确定为反弹大多数变化技能效果的魔法反射（マジックミラ－），由于上辑已经说了MEGA迪安茜这里就只提一下，下面看MEGA重钢蟹。

MEGA重钢蟹（メガメタグロス）





类型：铁足口袋妖怪
属性：钢+超能
高：2.5m
重：942.9kg
特性：硬爪



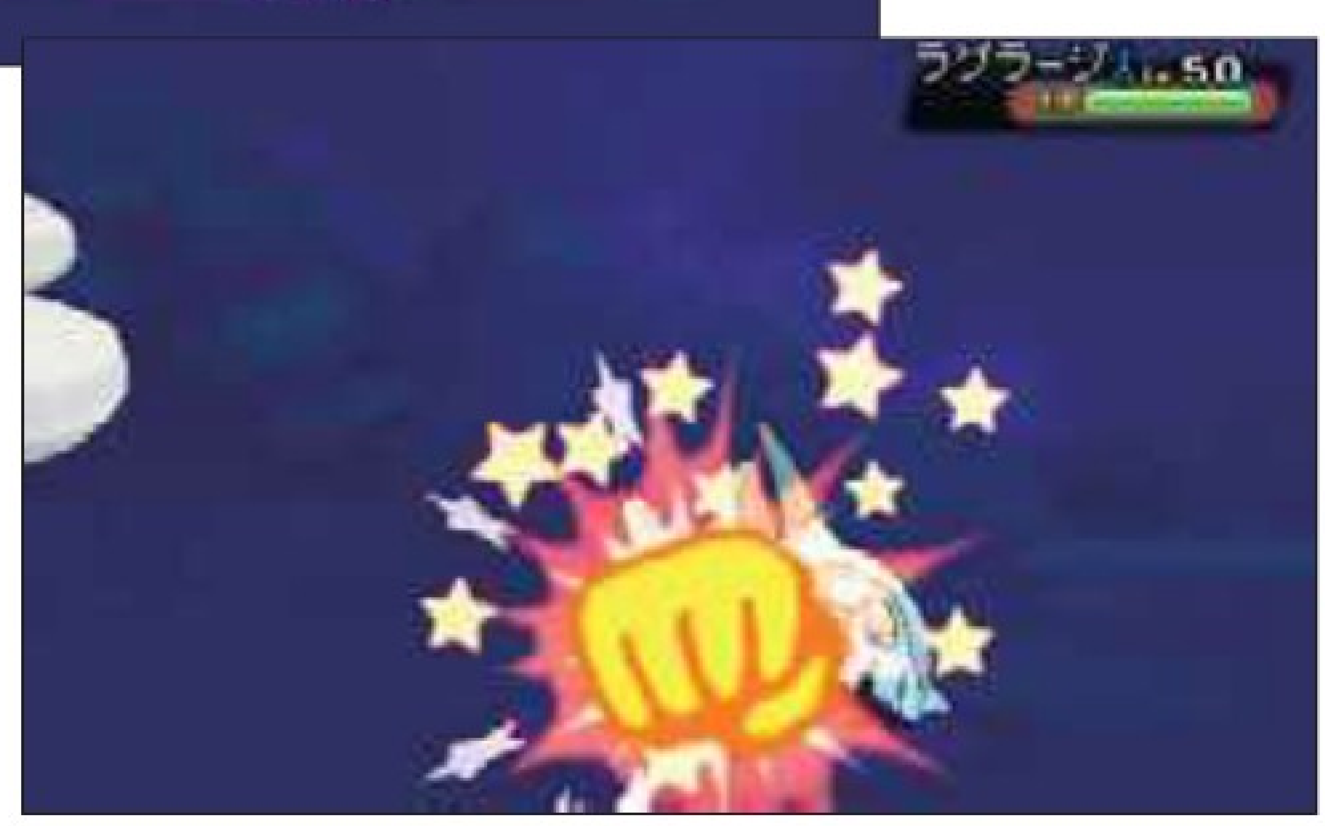
原本四个铁哑蟹由精神力量结合而成、拥有四个大脑收集处理信息的重钢蟹再度MEGA进化，使得其原本600的种族值再度飙升。目前已知的是特性变为将近身攻击威力提升至1.3倍的硬爪（かたいツメ），速度大幅提升，其他能力也都有上升，让这个原本就攻守兼备的准神级精灵更加强大。







◄▲▼MEGA重钢蟹使用彗星拳。



◄《红宝石·蓝宝石》中，重钢蟹作为冠军大吾的主力精灵让很多玩家见识到了攻防一体的强悍，而本作中大吾的重钢蟹也将再度MEGA进化！

好感度系统

这个系统相信很多玩家都不陌生，毕竟《X·Y》已经发售快一年了。而这个系统在基于六世代规则下重制的《Ω红宝石·α蓝宝石》中，也确定予以保留。



▲抚摸，看来对这三个小家伙，摸头都很有效呢。



▲喂食，点心依旧是以马卡龙为原型的ポフレ。



▲小家伙们好开心。



▲不光小家伙，重钢蟹这种大家伙被摸头喂食也会很开心呢。

不同装扮的皮卡丘



如果说《X·Y》的换装是系列DIY系统的一大进步，那么本作的换装系统就更给力了，目前已知是皮卡丘可以通过换装改变各种造型，难道是为了参加华丽大赛?

摇滚·皮卡丘



金属质感的红外套及毛皮的衣领。

贵妇人·皮卡丘





用欧洲古典风格的帽子、丝带和钟型裙装扮的皮卡丘。

少女偶像·皮卡丘



用少女偶像服饰和睫毛装扮的皮卡丘。



医生·皮卡丘





厚眼镜、白大褂及鸡心领毛衣装扮的典型医生形象，虽然不如其他的漂亮帅气，但很喜感。

假面·皮卡丘





假面斗士造型的皮卡丘，看起来还蛮凶悍的。

口袋妖怪原型探析——龙之咆哮

在所有RPG作品中，龙的地位都是比较神圣的，《口袋妖怪》也不例外。许多传说中的口袋妖怪和准神兽都拥有龙属性，并且囊括了亚洲龙、欧洲龙等多种龙类。不过除此之外，龙属性家族中还有一些比较有特点的家伙，这次我们就要介绍这些龙属性的口袋妖怪。

文/海月真冬　编/马修

No.704粘滑龙&No.705蜗滑龙&No.706软体龙



准神同家门鸟、家门虫等称呼类似，都是玩家为了方便划分某些口袋妖怪而取的。在游戏中，通常把种族和为600的三段进化型口袋妖怪称为准神，意在说明它们的实力较为强劲，已经接近了传说中的口袋妖怪的级别。准神在每一代都会出现，第一代至第五代的准神形象都比较霸气，但是在最新的《X・Y》中登场的准神，却意外地可爱。

《X・Y》中的准神一家，是和以往的准神都不同的单一属性，而且是龙属性，但是乍一看，别说是初始形态了，就连最





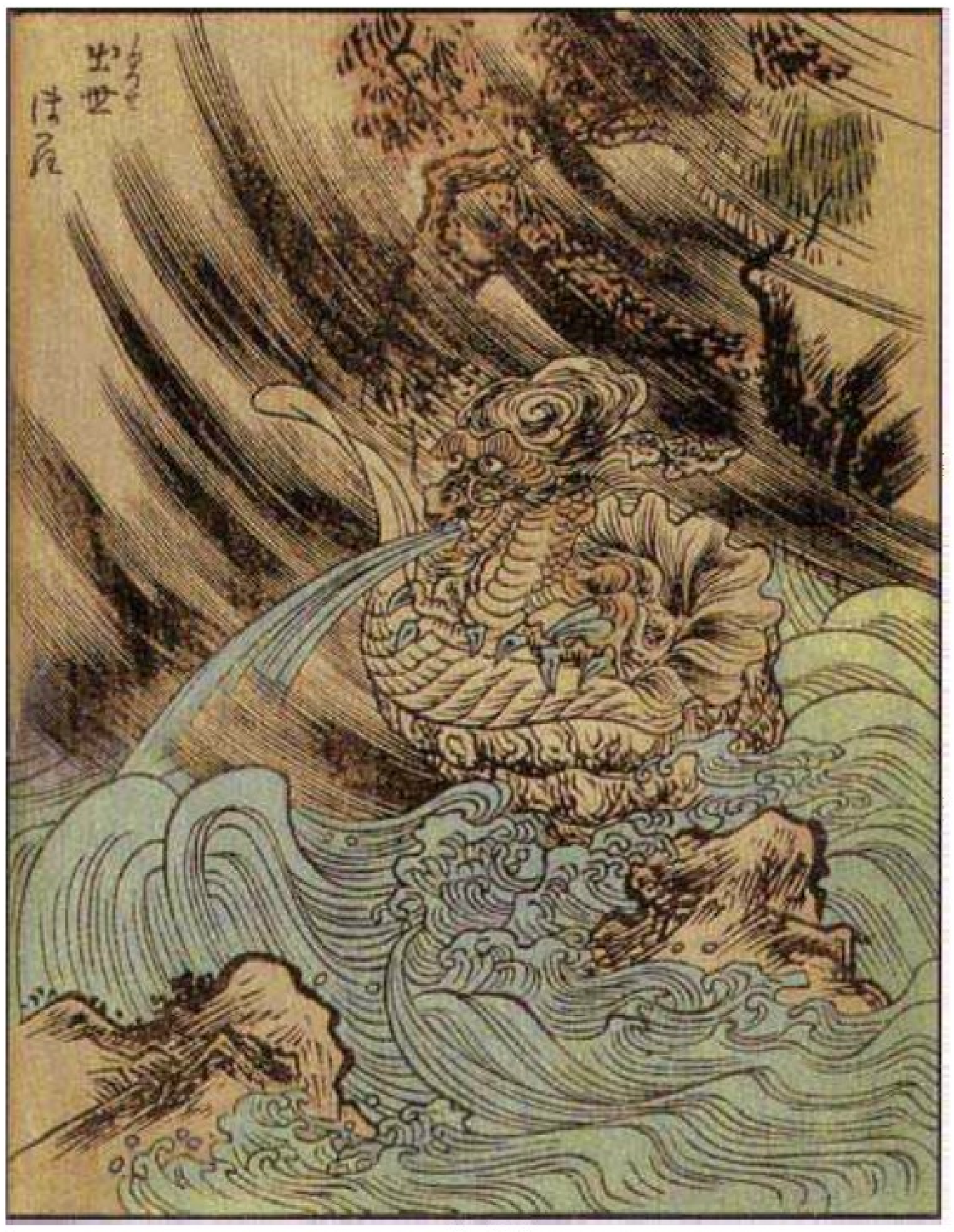
终形态的样子都不太像龙系。那么，这次的准神家族真的只是被赋予了龙属性的躯壳吗？其实也不是的，这三只口袋妖怪与龙都有一些关联，之所以一眼难以判断，是因为准神的原型设计都比较复杂的关系。

我们先来看看初始形态粘滑龙吧，粘滑龙在图鉴中被称为“最弱小的龙口袋妖怪”，实际上也是在说明它现在身上的龙的气息还不够明显。比起龙来说，它看起来更像是蛞蝓，蛞蝓是一种常见的软体动物，俗称鼻涕虫。蛞蝓看起来像是没有壳的蜗牛，身体与蜗牛的部分组成相同，身体表面有着粘液，这跟粘滑龙的形象与设定都非常相似。而粘滑龙的日文名**ヌメラ**很直观地取自**滑る**，意思是滑溜溜，即是在指像蛞蝓身体表面有粘液的特征，这一点在它的图鉴介绍中也有体现。

粘滑龙的进化型蜗滑龙看起来就不像是纯粹的蛞蝓了，而更像蜗牛一些，就如同蜗滑龙的日文名**ヌメイル**一样，前半部分同粘滑龙，使用了**滑る**（滑溜溜）的词根，后半部分则取自**スネール**，指的就是蜗牛。

最终阶段软体龙和前一阶段相比，背上的壳消失了，而整体变大了许多，看上去有长脖子恐龙的特征。它的日文名**ヌメルゴン**很容易理解，前者仍然是取自**滑る**（滑溜溜）的词根，后者则是常见的龙类口袋妖怪的词根**ドラゴン**（龙）。从蛞蝓进化到龙的这个过程，实际上与某种传说中的妖怪有些类似，这种妖怪叫出世螺。出世螺是江户时代的《绘本百物语》中记载的日本妖怪，是由法螺变成的龙。据说法螺在山中生活三千年，在村落里生活三千年，再在海中生活三千年，就会变为龙。在日语中，出世指的是地位变高，变得杰出，相当于在指法螺经过数千年的岁月变得地位更高，所以取名叫“出世螺”。粘滑龙和蜗滑龙的原型虽然不是法螺，但是同法螺一样属于软体动物，因此这一组口袋妖怪之所以为龙属性，也是参考了法螺经过修行变成龙的过程。





▲出世螺

虽然软体龙一家子的属性秘密是来源于法螺，但软体龙的参考原型很可能是来自另一种传说中的动物，就是卢卡寇。卢卡寇原名Lou Carcolh，是记载在《异兽图志：西洋山海经》中的妖怪，它藏身于法国的地底洞穴中，而《X・Y》的冒险地卡洛斯正好就来源于法国。卢卡寇的绘图同软体龙有相似之处，但看起来要丑陋多了，它也确实被

描述成一只丑陋的软蛇妖怪。卢卡寇的嘴巴四周长有触手，这些触手具有伸缩性，可以伸长数英里去搜寻探勘员或不幸的路人；在图鉴介绍中，我们同样可以得知软体龙的触角具有伸缩性，而且威力还相当于一百个职业拳击手的出拳力道。卢卡寇在缓缓拖行猎物的同时，触手还会不断分泌出胶状的黏液，这也跟软体龙一家的特征吻合，毕竟软体龙一家的名字中总是在不断强调滑溜溜这个词。



No.714音波蝠&No.715音波飞龙

作为龙属性四天王的代表口袋妖怪，音波飞龙在游戏发售前几个月就提前登场了。它和初始形态音波蝠组合起来看并不像完整的龙属性，而且其初始形态的原型也更偏向蝙蝠，所以说这一组口袋妖怪也算得上是比较有特色的龙属性家族了。



首先我们来看看初始形态音波蝠，它的日文名**オンバット**的取名手法是一种非常常见的词根拼合法，前半部分来自おんぱ（音波），后半部分来自バット（蝙蝠），因为两个词的结合部分的读音相同所以被直接连起来了，这种取名手法在口袋妖怪系列中极为普遍。音波蝠和第一代的超音蝠相比显得更为卡通，形象上接近第五代的毛球蝠。

从音波蝠第一、二趾有爪，眼睛较大等特点处判断，它的原型可能来自于果蝠。果蝠是最大的蝙蝠，主要分布在热带和亚热带，它们会吸食果实和花蕊中的汁液，并对果树造成一定的危害。关于这一点，在口袋妖怪的官网上也有所体现，例如在音波蝠的介绍页面中提到，它能够知道自己喜欢的果实的成熟程度，算得上是为它的原型加强了有力依据。除了日文名之外，音波蝠的德文名eF-eM也比较有意思，

这个名字直接来自于FM，意为调频。调频是一种以载波的瞬时频率变化来表示信息的调制方式。调频技术通常运用在甚高频段上的高保真音乐和语音的无线电广播，比如我们在车上听广播时就会经常听到“调频XX兆赫”。那为什么音波蝠的德文名会有这种较为专业的术语呢？其实这是跟蝙蝠有关的，毕竟蝙蝠是一种能发出超声波来探测周围情况的动物，而声波与调频技术密不可分。可能正是基于此，老任才会把声波与蝙蝠结合起来设计，也把音波蝠的耳朵画成像扩音器一样。

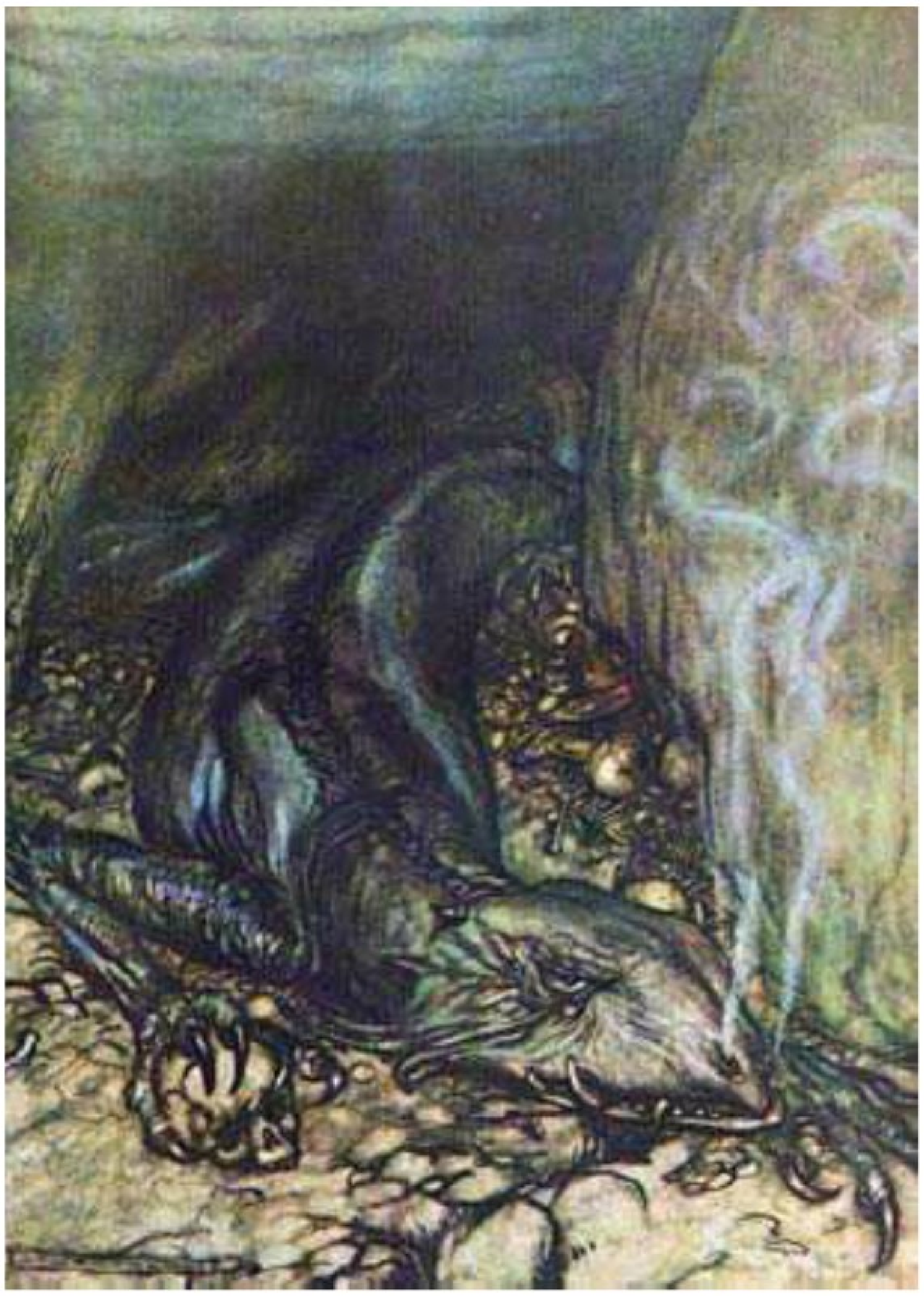


▲双足飞龙





音波蝠进化成音波飞龙以后，小巧可爱的蝙蝠造型立刻就消失了，形象上充满了龙族特有的威严感，但它仍然有保留果蝠的各类特征，这一证据同样能在口袋妖怪官网上找到。官网的页面上提到，音波飞龙是一种好战的口袋妖怪，但非常喜欢果实，如果把果实扔给它的话就能让它冷静下来。我们可以看到它仍然带有进化前的果蝠的本质，即表明根源是无法改变的。除了果蝠之外，音波飞龙的原型更多来自于西方的传说生物——双足飞龙。双足飞龙原名是wyvern，这个词源于法语的vouivre或撒克逊语的wivere，意为毒蛇。双足飞龙的形象看起来不太像完完全全的龙，更像几种动物的混合体，因为它同时有着狮鹫和龙的血统。双足飞龙一般被描绘成尾巴有倒刺、呈蛇形，比龙小，双翼



▲法夫纳

带羽，脚趾像飞禽类的动物，通过对比我们就能发现音波飞龙也有着类似的形象。而且，音波飞龙的日文名**オンバーン**也是由おんぱ（音波）和ワイバーン（双足飞龙）拼合而成。

因为有了音波蝠的先例，现在我们同样来看看音波飞龙德文名，音波飞龙的德文名也比较特殊，为UHaFnir。这个名字是由两部分组成，前半部分是UHF（特高频），后半部分是Fafnir（法夫纳）。特高频是指频率由300MHz到3GHz的电磁波，按照频率高低来说，特高频比甚高频的频率高，而甚高频存在于初始形态音波蝠的名字中，或许这是为了表现出音波飞龙是进化型的关系。而法夫纳是北欧神话中的一种侏儒，后来变成了龙，虽然原型上与音波飞龙不太搭调，但这同样是老任的取名方式，而且卡洛斯的传说和北欧神话的世界树有关，也能算得上是一种隐秘的联系吧。

No.621棘飞龙

这次我们要介绍的最后一只龙属性口袋妖怪形象较为特殊，种族和是龙属性最终进化型中最低的，而且它也是除了传说中的口袋妖怪外惟一一只没有进化和退化的龙属性口袋妖怪，这只龙属性口袋妖怪就是棘飞龙。

棘飞龙乍一眼看过去有着欧洲龙的特征，身体粗壮，带有翅膀，但从它的日文名**クリムガン**中我们并不能探索到什么有用的信息。这个日文名只是**クリムゾン**（深红色）和がん（脸）的组合，意在说明它是一只长着红色脸孔的怪兽。但是，在图鉴介绍中却提到它的脸比石头还要坚硬，分类也是给人坚硬印象的洞穴口袋妖怪，再加上特性是鲨鱼皮，这几个信息指明了它的原型可能来自于像石头一样皮肤粗糙的龙类怪兽，而这种怪兽即是滴水嘴兽。

滴水嘴兽又名雨漏，是建筑输水管道喷口终端的一种雕饰。它一般是雕刻成





▲滴水嘴兽

动物或鬼怪模样，作用在于把屋顶上流下来的雨水通过嘴上的孔排出，以免雨水沿着建筑物的墙壁流下来。滴水嘴兽的名字来源于法语的gargouille，意为“喉咙”或“阴沟”，词根是拉丁语的gurgulio、gula或gargula，意思也是相同的。不用来排水的石雕不称为滴水嘴兽，它们只有装饰的作用，但外行人一般都将它们混淆，在建筑学里则是被明确地区分开。滴水嘴兽的由来与一个传说有关，传说墨洛温王朝克洛塔尔二世的大臣——鲁昂主教圣罗马努斯就讲述了他活捉过一只叫Gargouille的怪兽。鲁昂说这个怪兽有着欧洲龙一样的翅膀，长脖子，还能从嘴里喷火。这个传说有多个版本，但最终都是鲁昂活捉了怪兽，想把它烧死，可是怪兽会喷火，所以脖子和头没被烧掉，于是鲁昂就将它装在新建的教堂上，用来吓退恶灵。从这个时候起，滴水嘴兽能够辟邪的说法就流传了下来。

滴水嘴兽的造型虽然多种多样，但都有着一定的象征意义。比如用狗来当滴水嘴兽是因为狗是忠诚和聪明的象征，而滴水嘴兽有辟邪的作用，因此也有守护兽的感觉，所以狗是非常适合做滴水嘴兽的。而在东亚地方，传统的滴水嘴兽形象一般是以与水有关的动物，如鱼、蛙、蟾蜍等，这些滴水嘴兽也常常直接用该动物命名，如鱼漏，蛙漏。尽管滴水嘴兽的形象早就不限于龙，但传说中那只怪兽的样子却深入了人心，而基于最初的传说，老任设计棘飞龙的时候自然也保留了欧洲龙的形象。由于滴水嘴兽是由石头雕刻而成，便又加入了脸部皮肤坚硬的设定，以及鲨鱼皮的特性。



龙属性象征神圣和强大，正是因为龙族的力量过强，老任才会考虑在第六世代加入仙系来平衡对战局面。虽然龙族的对战实力受到了影响，但它们的气势却永远也不会消失，伴随着宝石复刻的到来，我们也一起期待第三世代的龙族准神血翼飞龙能有一个霸气的MEGA进化吧。



《口袋妖怪艺术学院》这款从基础开始教学的口袋主题绘画软件，大家都买了吗？如果想学画口袋妖怪或者想让自己总不满意的水平进阶，不妨试试这款轻松而不失专业的《口袋》衍生作。



文/马修

3DS	其他·绘画	ETC
口袋妖怪艺术学院		
ポケモンア-トアカデミ-		
Pokemon	日版	2014年6月19日
1人	3619日元	对应任天堂网络连接、无意识通信

系统讲解

主菜单

和很多支持3DS触摸功能的游戏一样，本作在主菜单下的要素也很丰富，来看看有哪些。



▲主菜单，有叹号标识的表示里面有新图开启。

三大模式

进入主菜单后，中间醒目的三个便是本作有三大模式，分别如下

レッスン	课程，按照老师教授的步骤来画，也有练习用画
フリ-ペイント	自由绘画，自由绘画模式
おてがるレッスン	简易课程

这三大模式是本作的主要模式，课程模式更是重中之重，我们会在后面详细讲解。

其他选项

除了三大主模式，主菜单还有其他触摸选项：

卡片	卡片设定，在左下位置
アルバム	相册，展现已有的卡片绘画
つうしん	通信
设定	右下齿轮图标，包括声音、左右手习惯、无意识通信、消除进行中的文件

主模式我们放在后面终点讲，这里作为系统部分，我们先把主模式外的其他4个选项较为详细地介绍一下：

卡片设定

点击主菜单左下位置的卡片齿轮图标，即进入卡片设定。

アカデミ-カ-ド	编辑学员卡，上选项为重新起名，下选项为编辑学员卡自绘图案
8か条	使用卡片背景相关，共8条
つうしん	通信
じつせき	当前成绩，每过一个课程就会增加一个



◀编辑学员卡，包括改名和改涂鸦（或签名）。



▲完成大师课程后得到的成绩单。

相册



主菜单下方中部靠左的选项，收录已有的存档后画作，点右键播放键后进入浏览模式，点下**スライドショ－**按钮会自动播放。点左上的卡片图标则是编辑卡片图案，有如下选项：

卡片属性	整个第一行都是卡片属性选择，主要涉及到卡片边框的颜色
てなおしする	继续对该图片进行绘画。
つうしん	通信，后面通信选项单独讲
描いている絵を消す	删除当前文件
JPEG画像としてセ-ブ	存储为JPG格式图片，保存在SD卡中
名前をかえる	更改文件名称

つうしん

通信选项，其下有两个选项：Miiverse和さかくの人。

前者是传到传到Miiverse，其中**コミュニティへとうこう**是社区；**コンテストへおうぼ**是参加比赛，目前皮卡丘和迪安茜的征募比赛已经于7月31日结束；Miiverse へ则是直接上传到Miiverse。

在相册或通信选项下上传图片到Miiverse的话，要选择第一项**コミュニティへとうこう**。而非通信选项下想要上传Miiverse的话，直接按HOME键返回系统界面再点击Miiverse图标登陆，即可上传游戏中的按下HOME时的图片。

而さかくの人则是传给附近的玩家，可以选择相册中文件以及JPG图。



▲从该游戏内进入Miiverse会直接进入《口袋妖怪艺术学院》的主题。

设定

サウンド	包括，音乐（おんがく）、效果音（こうかおん）和绘画效果音（描くときのこうかおん），默认为开启
ききてわかえる（左右手设置）	默认右手，习惯左手的玩家可以在此设定调节

いつの间に通信	无意识通信设置，选择是否接收通知，默认开启
进行デ-タを消す	消除正在绘画的作品的文件
スタッフ	制作人名单



▲ STAFF 中也有很多漂亮的官方画作。

存档及存档文件夹



在三大主模式的绘画过程中，如果要退出，可以按 START 后点セ－ブ保存，接着点描くのをやめる按钮退出。下次进入时，直接点セ－ブデ－タ就可进入存档文件夹。存档文件夹收录有目前已经完成和未完成的画作，可以按左右按钮翻页，选中画作后点下面的つづきを描く便可对此画作继续绘画; 选中后点右下的下载图标并继续选“JPEG 画像をセ－ブ”确认，就会生成 JPG 格式图片并保存在 SD 卡中；如果想丢弃，选中后按左上的垃圾箱图标并确认即可删除。而选中后打开如果按 START，下屏就会弹出存档文件夹的 START 界面，具体如下：

背景なかえる	背景设定，其中背景画像为改变背景图，キャンバスの色をかえる为改变画布颜色，SDカ-ドの画像为从SD卡选择图片做背景
セ-ブ	存档，以后选择该画时可以继续编辑，存档后的画稿都会存入相册，第一项为直接存档，第二项为存档后再在文件夹中拷贝一份
描いている绘を消す	删除当前绘画，慎选
せつてい	设置，包括声音和左右手操作设置
描くのをやめる	绘画结束，点击后会提示，如果已经存档了或打算放弃当前进度，就选择やめる，然后再度选择やめる确认，就会退回到标题画面。否则请选择左面的やめない返回



◀通过读取 3DS SD 卡中的《钢铁机师 潜艇大战》的截图，配给乘龙做背景，略违和。

课程模式（レッスン）

相当于本作的剧情模式。进入课程模式后，先起名、画学员卡，然后报道认识安迪老师和同学，而以后的整个课程模式，他

们都将陪伴玩家。该模式共 8 大阶段，每个阶段下有多个课程，课程除了教学任务外还有数量不一的练习任务，教学任务完成后的徽章为金色，练习任务为银色，一般来说，在完成该课程下的教学任务后，都会开启该课程下的练习任务和新的课程，有的还会开启自由绘画模式下的任务。



▲完成课程会开启新的课程和练习图。

模式系统讲解

在进入课程讲解前，我们这部分来介绍下该模式下的一些系统方面的内容：

常规按钮及选项

进入该模式后，选中口袋妖怪后，点**テストをうける**（测试关）或**レッスンをはじめる**（课程关）就会开始对该口袋妖怪绘画，而**けってい**是在课程关进入教学和练习的目录下来选口袋妖怪。在绘画中如果要退出，就如前面所说按 START 后点**セ－ブ**保存，点描**くのをやめる**按钮退出；下次进入时点**セ－ブデ－タ**进入存档文件夹找到未完成之作继续绘画。

应用及按键操作

绘画时，点击右下的小铅笔图标，会展开菜单，上方是色板，该模式下为课程任务中所需颜色，需要更多的话可以点颜色栏下方的三角键展开。下方的上栏为工具栏，其中的工具则会根据进度和课程有选择地开放，自由模式及绘画后继续编辑才会全工具开放。最下的应用栏包括笔尖粗细、取消恢复、放大缩小、画布参考及四个阶段的透明选项，其中取消恢复和放大缩小都可以借由快捷键完成，所以常用的主要是笔尖粗细、透明度以及画布参考，这个我们在接下来的流程中说。而下栏展开后左上的问号，点击后上屏会显示对该步骤的教学解说。

而本作的主题——绘画，虽说是不折不扣的触摸操作，但本作在绘画中也引入了按键快捷操作，对应如下：

老师教学时

滑杆→	快进
A	结束步骤教学

这部分其实很有用，尤其是快进观看教学。

绘画时

X	切换上屏参考图
A	进入下一环节
L	消除上一个动作
R	恢复被消除的动作
方向键↑	放大画布
方向键↓	缩小画布
滑杆	移动画布

其中前 4 个在入学测试时便开启，后三个则在进入初学者课程后开启，其中 L、R 的操作是非常方便的，比如说画条直线没画直，不用橡皮工具去擦，直接点 L 就可以取消，如果后悔取消还可以点 R 恢复。不过要注意的是，所谓取消的动作是上一个从落笔到收笔的这个过程，因此在以后画长的弧线或涂色过程中，尽量避免一直不中断，免得要取消时一下取消太多。

绘画中 START 按钮

在绘画中按 START 会出现如下选项：

せつめいをみなおす	步骤说明，点击后安迪老师会详细讲解这一步骤
セ-ブ	同文件夹界面START菜单同名指令
描いている绘を消す	删除当前绘画之前的全部操作
サウンド	同设定部分
描くのをやめる	绘画结束，点击后会提示，具体参看前面存档文件夹下菜单同名指令

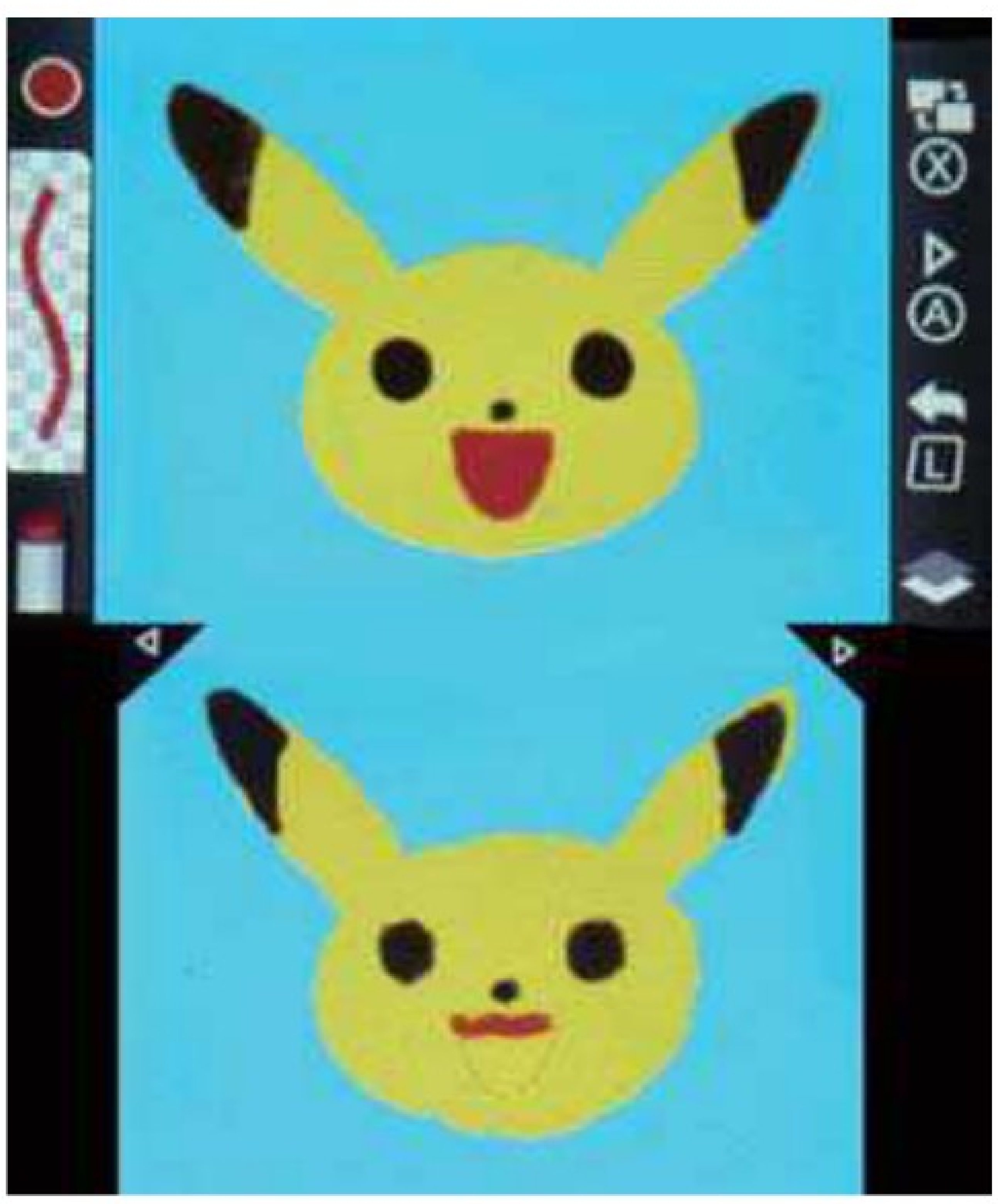
有关模式下系统的讲解就到这里，接下来是模式下各级测试及课程的讲解。

入学测试（入学テスト）

测试课程：泡泡蛙、皮卡丘、圆企鹅



最基本的勾图上色，还有安迪老师一步步教，用蜡笔按照老师说的照着虚线画出颜色范围涂色即可，这里也有些最基本的按键操作，熟悉下吧。



初学者课程（ビギナ－コ－ス）

从这里开始，便正式开始了教学，所以课程比较多，有4个，下面分开说，其中每个课程以教学精灵为标题，练习精灵则在标题下面列出。

小球獭

测试课程：泡泡蛙、皮卡丘、圆企鹅



这部分主要是学描边和上色，勾线笔勾画轮廓，马克笔上色，颜色按照提示来即可。因为涉及到描边，所以对画圆、弧线这些都有了一定的要求，这步骤就是尽量求稳而别求快，刚上手时实在把握不好可以分段画，连接处用橡皮把连接处多余的部分擦掉。关于笔尖粗细的选择，以后画多了可以多找感觉。等画好结束后，如果满意，别忘了选第一项存档。而这里有了新的按键操作，在以后也会经常用上。

画好后，老师会给出点评，这个时候可以看到同学妹子的惊人的想象力，基本上同学妹子就是老师能容忍的底线了，只要不比同学妹子还富有想象力一

般都会通过。评价后画作被套上卡片外框，同时提示是否存档，上面的セ－ブしない为不保存，下面的セ－ブしてつぎへ为保存到相册，别点反了；如果画得实在距离成品太远，还会多个てなおしする的按钮提示玩家继续完成。



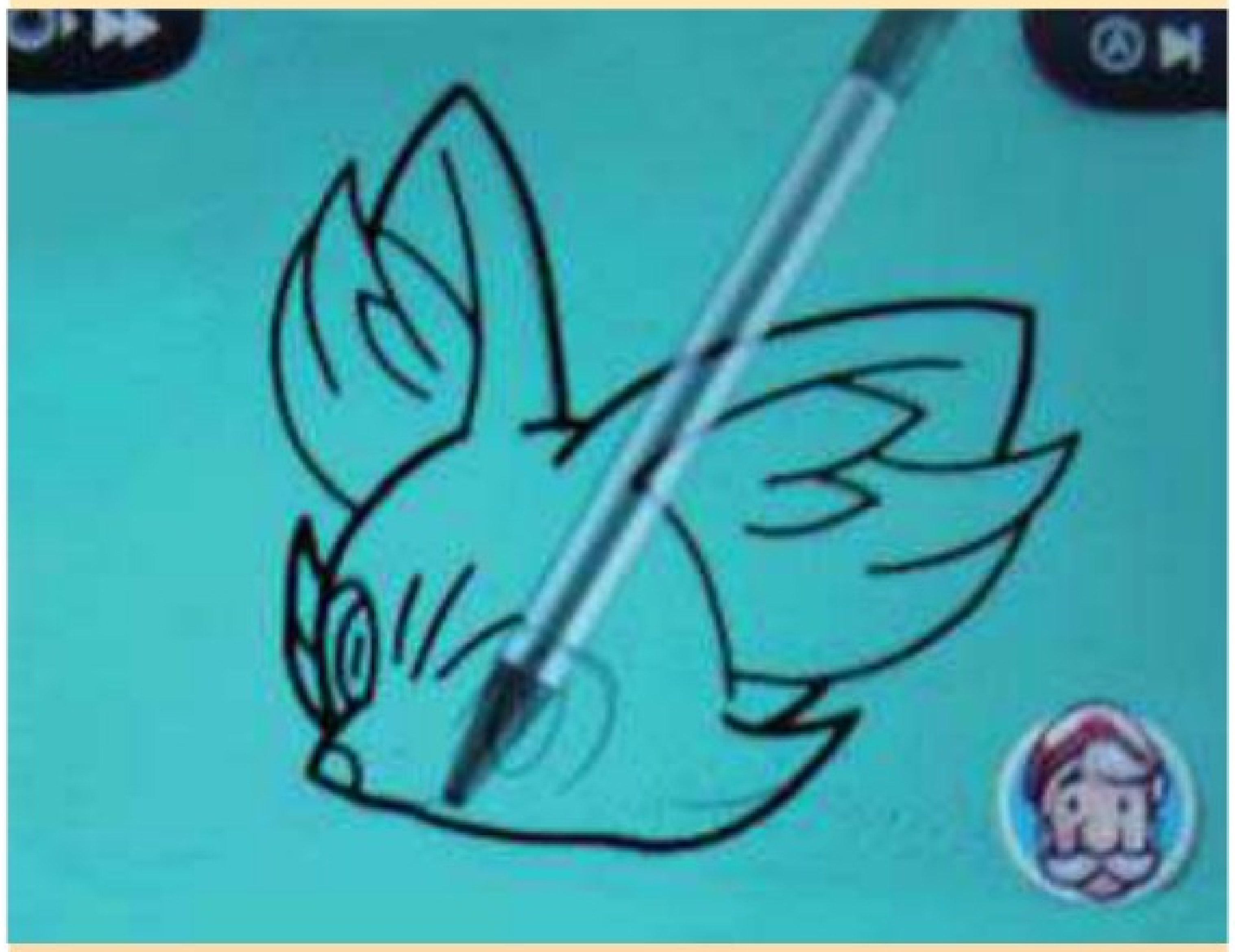
▲妹子同学的小球獭完成作，到这里相信大多数玩家都会给妹子给跪了吧。

火耳狐

练习：奇拉米、小火鸡、喵喵



这部分主要是画面部，不光是面部细节勾画，四只口袋妖怪的表情也都各不相同，画喵喵时还可以感受下把金币画出金闪闪的感觉。



▲这部分主要是熟悉面部细节的勾画描边及上色。

波克比

练习：电松鼠、耿鬼、皮丘



从这一部分开始就要画身体了（没错，之前只是画脑袋），既有波可比这种圆圆的，也有耿鬼这种一张脸占了大半个身子的，而电松鼠和皮丘就是很正常的头和身子的布局了，因为比较小，所以画的时候可以活用放大和缩小。



魔乌贼

练习：小火龙、妙蛙种子、比克提尼



初学者的最后一个部分，要在起稿的基础上自己勾草图，也就是说按照起稿好的轮廓对着上屏的图勾出草图，然后继续完成画线条、上色等。而勾草图这步骤也用到了新的工具——铅笔，因为是草图，所以笔尖粗细大家自己觉得顺手又不影响接下来勾线就可以。而在草图画圆形和弧线时就没那么严格的一笔成形的要求了，完全可以一笔一笔去涂出大致的弧线，反正描边后草图都是要用橡皮擦掉的。



▲开始自己勾草图了，不过有现成的图参考，所以难度也不是很大。

进级测试1（進級テスト 1）

测试课程：皮卡丘



综合了以上初学者课程的各个要素的测试，仍旧是从勾草图开始，最终画好后，便可以进级为“上级”了。



上级课程（アドバンスコース）

雷电球

练习：小火猴、小鬼南瓜



基本上承袭了初学者最后的课程——从铅笔画草图开始，然后用勾线笔描边、马克笔上色，而这一课程追加了画明暗部分，比如阴影区以及强光区的画法，相信这部分完成后，大家会受益匪浅。



稚声鸟

练习：藤叶蛇、伊布



虽然看着样图应该轻车熟路，实际上改由了纯粹的铅笔绘画，也就是说从草图到描边到上色到最后的明暗，仅能用铅笔这一种工具，只不过颜色丰富，按照教学来画，大家就可以大致了解彩铅绘画的一般步骤和方法了。不过要注意的是，因为这里各步骤都是彩铅，所以在画草图的步骤尽量用最细的笔尖来画，而且涂画弧线时也不要太过随意，免得描边时遮挡不住。



吉拉齐

练习：吊灯鬼、露琪亚



这部分即是宣传片中画出 3D 部分的教学了，用的工具除了铅笔还有新的画笔（えのぐ），该部分课程中铅笔就不用管上色了，专职打草图描边即可，上色乃至表现 3D 的明暗部分的涂绘就都交给画笔了。

顺便说下，在这个部分的绘画中里，各位玩家应高会明显感觉画一幅画的时间比之前延长不少，不过还是请大家耐下心来画，毕竟优秀的画作和时间是成正比的，当最后完成时套上背景，你自己都会惊异于这画作竟然出自自己之手。

三个绘画精灵中吉拉齐比较容易，吊灯鬼的难点在于那几个吊灯臂，露琪亚则因为体型庞大所以使得其在有限的版面内更加考验细节的描绘。



进级测试 2（进级テスト 2）

测试课程：皮卡丘

还是画皮神，动作上极其卖萌，这次测试的课题是要把皮神画出立体感，工具仍然只有铅笔和画笔，按照步骤耐心画，最后的成作绝对会成为你向小伙伴们炫耀的资本。





大师课程（マスターコース）

六尾

练习：仙精灵



课程中最上级的教学部分，从该部分开始，我们就要自己起稿了——也就是根据精灵的整体来用铅笔画出最基本的主体部分，并用不同颜色的钱铅笔为头、大耳朵、四肢、尾巴等不同部位打稿，虽说起稿本身可以参考上屏，但毕竟版面有限，如果对自己整体把握实在没信心，可以点开最下应用栏的画布参考（放大选项右侧的方形图标），可以参考下起稿和描边后的位置。起稿之后，然后再像之前课程教授的那样在起稿基础上画草图、描边、上色、涂明暗等。

值得一提的是，这部分的上色为蜡笔绘画，并涉及透明度（下栏右边的四个圆形选项，从左到右透明度依次为从低到高）和擦笔，好好感受下蜡笔配合明暗以及擦笔的绘画应用吧。



乘龙

练习：卢卡里奥



这部分是初学课程中大家便学到的勾线笔、马克笔和铅笔的组合——当然这是在起稿之后了。这部分的起稿比上一课程要复杂出不少，乘龙的起稿要考虑的是正

面的透视；卢卡里奥的起稿更是复杂。大家如果真想学，建议在起稿步骤时多按X，让上屏在成画和起稿之间切换，找找起稿的感觉。而之后的勾线上色明暗这些，大家应该都很熟悉了。总的来说，因为该课程中的两个口袋妖怪在图中占的比例比较大，所以也更考验玩家起稿时的全局把握。



▲因为起稿时没把握好整体，所以这个卢卡里奥最终被被本人画崩了。

喷火龙

练习：超梦



和上一课程一样，喷火龙为斜向角度，起稿时需考虑透视；超梦的高度则几乎占据屏幕整个高度，所以更考验起稿时的布局。起稿之后，就是铅笔、马克笔和画笔的综合运用，由于体现立体效果以及有火焰、超能力这些特效，所以透明度的应用也不少，尤其喷火龙用最高透明度的黑色来体现烈火中背光的黑的效果非常强烈；而超梦，则用工具喷雾来增加最后的外围能量视觉效果（教学流程中可用的马克笔并没有用到）。



毕业测试（卒业テスト）

测试课程：皮卡丘



毕业测试依旧是皮卡丘，不过这次不仅要立体，还要有电闪雷鸣的效果，而工具除了喷雾外全部可用，照着提示画就可以，特别提醒的是，虽然在起稿步骤上看皮卡丘比喷火龙、卢卡里奥这些都要简单，但实际上画到最后还要在皮神周围画上闪电，所以起稿部分的位置和大小一定要估算好，实在没把握可以点画布参考来对照下。总之前面那么多教学都画过来了，这个皮卡丘想必也不过成为玩家的又一个值得炫耀的得意之作。



▲这张图不近皮卡丘的脑袋有些偏，更因为起稿时没预留出足够的身体周围闪电位置，而使得整张图都电闪雷鸣的……

特别课程（スペシャルレッスン）

课程：MEGA 喷火龙 X、MEGA 超梦 Y、MEGA 卢卡里奥



该课程类似于常规游戏的通关后追加关卡，都是 MEGA 进化后的狠家伙，而 MEGA 进化后的口袋妖怪不仅体格更庞大、在图中占的比例更大使得起稿步骤对全局把握要求更高，图片要素构成也比普通的更复杂，而工具全开尽管一定程度上方便了玩家选择，但在不知道下一步如何走时也会犯难。尽管理论上是按照教程一步一步画就可以，但因为步骤跨度比较大使得每步骤使用的颜色相对多，所以上色阶段大家一定要区分好颜色，如果觉得对色有困难，还可以把指定的颜色逐一在画布上涂一下和上屏的样图对照。总之难度是前所未有的，成就感也是极大的，惟一需要的是耐心，笔者画最后这部分的口袋妖怪，每一个都差不多耗费两个小时。

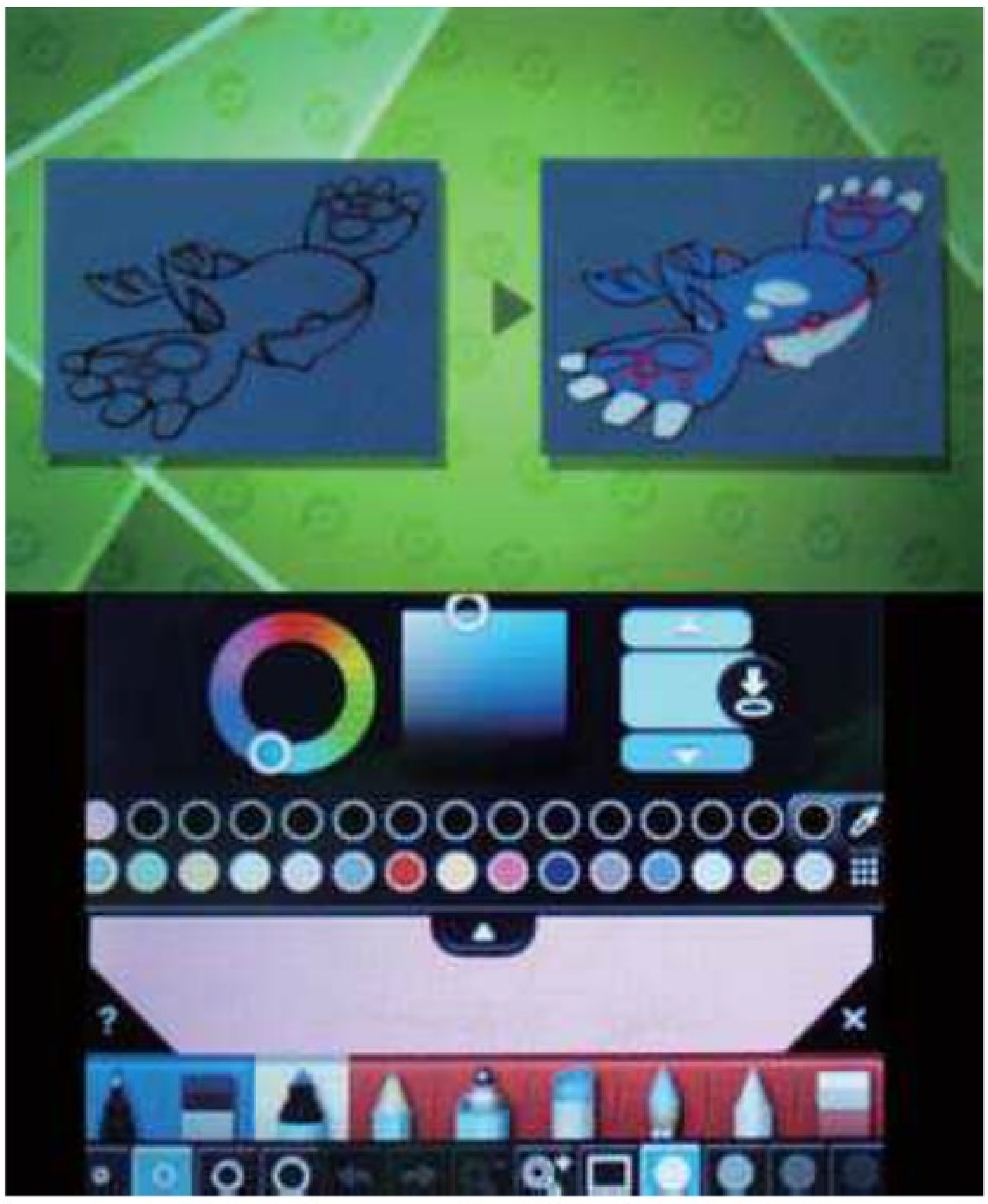


自由绘画（フリーペイント）

简介



相当于一般游戏的自由模式，START 菜单的指令也和课程模式完全相同。除了该模式特特有的参考图片，随着课程模式和简易课程模式的流程进行以及官方配信下载，还有更多的参考图片开启。该模式下，选中图片后点はじめる即可开始绘画，开始前会有大致的教学绘画流程演示。如果继续之前没画完的则点セ－ブデ－タ进入文件夹来找图片继续画，和教程模式完全相同。



▲绘画开始前会有绘画过程的简单讲解。

配信下载



▶下载了官方免费配信的海皇牙的图。

点击图片展栏上方的はいしんをチェック，可以下载到官方正在配信的图片。迄今为止官方配信了海皇牙和古拉顿，两张图片都为交错时间配信，目前古拉顿已过最后配信期限，海皇牙则截止到 7 月 30 日，以后能否配信目前不得而知。

吸管和色板

该模式下，除了工具和色板完全开启，色板上还多两个图标，其中右上的是吸管，点击后点图中待选颜色，便会在之后使用这种颜色，色板右下的则是在色板和调色板之间切换。

尽情发挥

除了已有的图片参考外，第一页还有两个特殊项，一个为完全空白，这个为玩家不做任何参考自行作画；一个为 SD 卡图标，点击后从 SD 卡扫描图片信息，选中后上传——而且传的图片内容不限，但是没有任何提示和参考，完全按照上图的图片来画。综上所述，该模式下玩家完全尽兴发挥，不用考虑任何评判标准，所以可以随便发挥，无论是创意还是跟同学妹子比脑洞乃至画其他东西，都随意，总之只有可以自由发挥，大家就可以玩出自己的特色。







▲选择 SD 卡选项，从 SD 卡种读取《重装机兵 4》特典虎 Ⅱ 坦克，然后，不画口袋妖怪画战车……

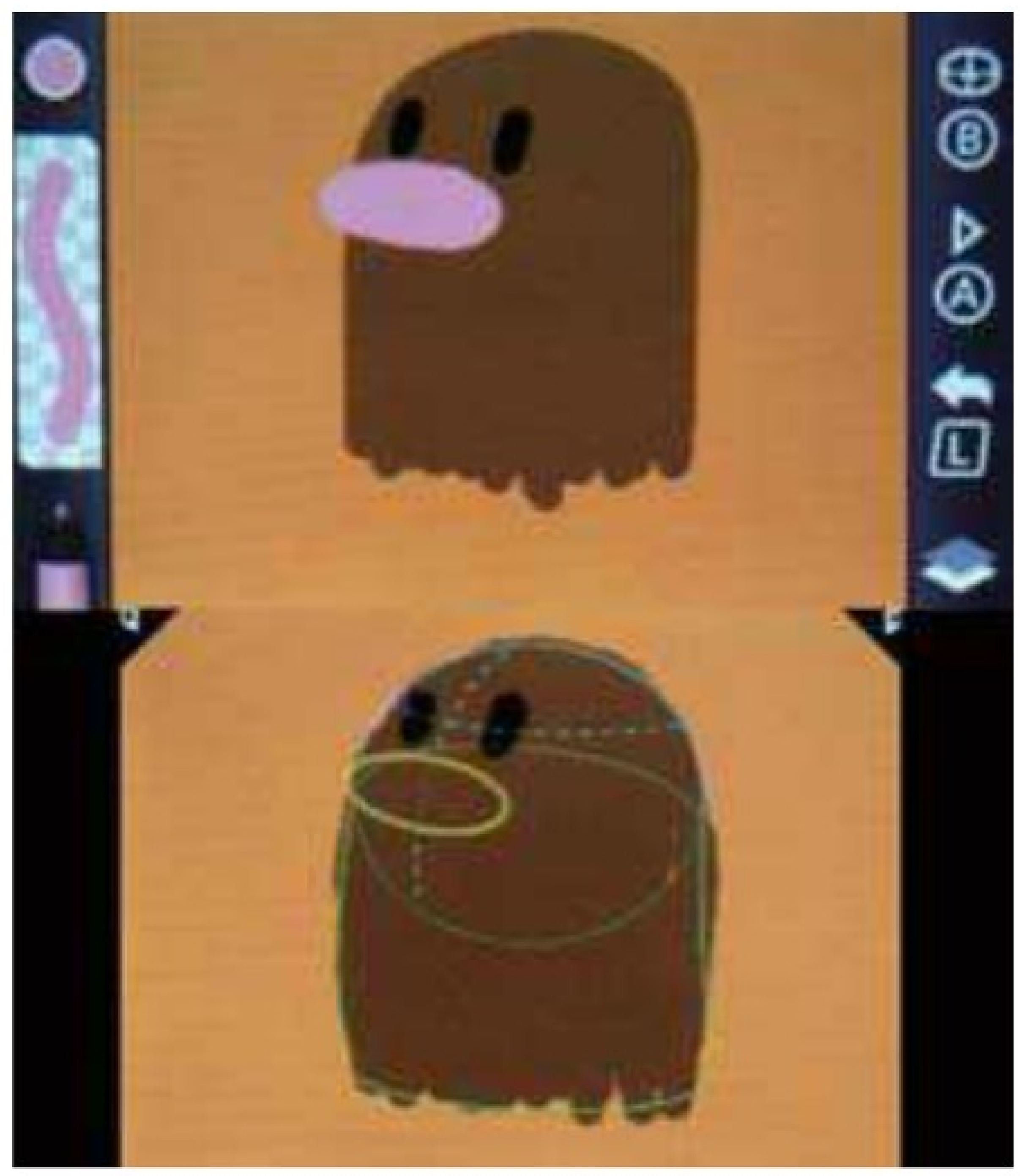
简易教程
（おてがるレッスン）

类似于速写的绘画教程，而该模式下引导玩家的则是在教程模式中脑洞大开恶作剧的妹子……该模式下无法选择画笔和笔尖



▲简易教程的绘画简单，参考图也不多，只有两页。每完成一张便会增加到自由绘画模式中去。

等，只能用现有的笔来按照要求的步骤来画，但从绘画到成稿都非常简单，操作上，多个 B 键切换画布提示的按键操作。不过按 START 后弹出的菜单和选项都和教程模式完全相同。该模式下的作画整体上都比较简单，和教程模式一样，这里每完成一张，其参考图也会收录进自由绘画中。



▶先画出一个形如《吃豆人》中幽灵的一坨后，再涂上两三笔便成为了地鼠。

其他备注

笔者所用为下载版，在绘画过程中合上 3DS 待机时，有一定概率会黑屏死机，只能重启，不知道是笔者 rp 不好还是其他朋友也遇到过同样问题。如果是普遍问题，那么只要在待机前按 HOME 键进入菜单界面，再待机即可万无一失，等到继续玩时翻开机器按 HOME 键回到游戏即可。



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文 / 首藤刚志 译 / 库玛

第 14 回 为《口袋妖怪》添加字幕

《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）的第 17 话，是将口袋妖怪的对话都做成字幕的一集，想必现在还有一些观众对这集留有印象。加字幕这个点子恐怕有不少人都觉得是我想出来的，毕竟我是一个写作风格非常“奇异”的编剧，但事实上这并不是我的奇思妙想。

在《口袋》的剧本讨论会上，制作人和导演都提出了各种各样的想法，其中一位制作人就想出了给口袋妖怪们的对话加上字幕这个主意。然而，在动画中登场的口袋妖怪都有着各自不同的叫声，其中甚至有不少口袋妖怪是因为自己的叫声而得名的。比如，皮卡丘就会发出“皮卡皮卡”的叫声，妙蛙种子的叫声则是“种子种子”。

事实上，口袋妖怪各不相同的叫声都不是在剧本讨论会上决定的。初期的剧本甚至根本没有写到它们的叫声，在需要给口袋妖怪配音的当日，口袋妖怪的具体叫声都是交给为其配音的声优即兴发挥的。这个做法的起因是源于某位声优在一次配音时进行了即兴表演，发出了与角色名字相近的叫声，结果整个表演出乎意料地生动有趣，因此得到导演和制作人的肯定。自此之后这个做法也对其他声优产生了影响，他们都参照自己所配音的口袋妖怪的名字，给这些口袋妖怪们加上了个性十足的叫声。有时也会出现从名字无法猜测其叫声的口袋妖怪，在这种时候一般都是由声优自行决定。但与此同时就会出现叫声不同的口袋妖怪们彼此之间都无法进行交流的情况。

在《口袋》的设定中，能在人类和口袋妖怪之间担任翻译的只有喵喵。但观众里一定有着对口袋妖怪们的对话内容感兴趣的小孩子，因此为口袋妖怪的对话添加字幕的这个想法就应然而生。可以看出，《口袋》的制作人员都绝对不是保守人士，他们都在尽可能地将作品的乐趣展现给大家。

但我自身对给口袋妖怪们的对话添加字幕的热情并不是很高。因为这样一来口袋妖怪就变成了和人类一样，能够进行独立思考的生物。倘若给不明其意的外语加字幕的话就还好，毕竟这只是为了克服语言不同所造成的交流障碍，使用这些语言的主体都是人类。可是，口袋妖怪并不是人类，而是其他种类的生物。因此它们究竟会如何思考，并抱有何种感情，人类其实无从得知。

人类与人类之间可以通过各种方法进行交流，但人类对动物、对口袋妖怪其实很难进行实质上的交流。虽然人类有时想要与自己的宠物进行交流，但实际上这可能只是人类“自以为是”的主观行为罢了，事实上动物们所想的事情和真实的情绪是

很难捕捉的。





▲在第 17 集中观众会惊讶地发现，口袋妖怪们不仅可以彼此无障碍地进行交流，平时的行为举止也与人类无疑。

为口袋妖怪们的对话加上字幕，多少能够帮助观众了解它们的所思所想，但在形态上完全与人类不同的口袋妖怪真的是如此接近人类的生物吗？给它们的对话打上字幕的做法与其说是将他们拟人化，倒不如说是将口袋妖怪直接当做人类了。

在描绘人类与动物关系的影视作品中，如果给动物的叫声打上字幕的话就会有一种十分怪异的感觉。观众们可能会觉得这只动物有着能说人类语言的超能力，这部电影也会在他们眼中变成一部奇幻作品。并且给口袋妖怪们的对话加字幕，不同种类的口袋妖怪就可以进行无障碍交流，这也会给观众造成一种在动画版中登场的口袋妖怪们都是使用同一种语言的错觉，那么口袋妖怪原本多样性的设定就消失殆尽了。这样也将动画版《口袋》成为一个只有人类语言和口袋妖怪语言的世界。但这样单一古板的设定真的好吗？

加字幕这个主意本身是非常有趣的，但这样就改变了动画版《口袋》的世界观了。我本来觉得在“《口袋》系列”中加入这样比较独创的内容也无所谓，但实际操作起来才发现这其实是一件比较困难的事。

在观众中有许多都是年龄偏小的孩子。他们听不懂艰涩的语言也看不懂复杂的汉字。而且受电视的画面大小的影响，字幕的文字数目也受到了限制。在我的印象中，电视的画面大小一般是 14 英寸，在日本一般的家庭中，倘若摆放一台 20 英寸的电视就显得画面太大。并且由于小孩子的视野都比较狭窄，对于画面动作较多的动画，我认为还是让他们在 14 英寸大小的电视画面上观看更为适合。

倘若动画在国外也要进行放映的话，一些外国人会觉得画面上的日语字幕有时让他们反而更难理解剧情。因此在制作今后会在海外放映的动画时，制作者们首先会尽量避免在画面上加上日语。比如，在以涩谷为舞台的动画——《偶像天使洋子》出口到海外后，工作人员除了将涩谷的名字翻译成了“SHIBUYA”外，就没有在动画中放入任何与日语有关的牌示。也就是说，一部作品只要会在今后面向海外观众，那么这部动画就要尽可能模糊国家的边界。

可是初期的《口袋》制作人员们可能从未想过这部动画会在今后进军海外，因此出席剧本讨论会的人几乎都很赞成给口袋妖怪们的对话添加字幕。可以说除了我之外，其他人对这个主意的实行都抱有很高的热情。但是那时并未在讨论会上决定要在怎样的内容下添加字幕，也没有发现特别需要加入字幕的动画片段。

在有人类登场并有大量对白的场景

中，加入口袋妖怪们对话字幕的话是非常不自然的。于是制作人员们决定在没有人类的场景中加入口袋妖怪们进行交流的场面。但是主人公们经常与口袋妖怪一起出场，因此如何让所需的场景出现是十分困难的。我本人虽然对此事热情不高，但是作为一名系列构成还是十分关心着这些字幕到底会加在哪一集的内容中。不过关心归关心，我也并没有采取任何实质的行动。



▲第 17 集一开始，被冲上沙滩的小智一行人和火箭队就与自己的口袋妖怪们分散了。

不知不觉就到了《口袋妖怪》动画制作的高层会议那天，这既是针对迄今为止动画制作工作的一次反省会，也是我之前在专栏中提到过的气氛紧张的“御前会议”。在御前会议中，为了促使作品变得更有趣，那位强势的“御前大人”会在一开始否定所有人的意见。当日，一位出席过剧本讨论会的制作人将加字幕这个提议当场提了出来，但他刚一说完就受到了高层们的反对，电视台方面也以“字幕并不有利于观众对剧情的理解”为由表示了反对。

但作为系列构成的我还是站在了这位制作人这边。总导演之前看我对此事毫无热情，焦急万分的他甚至说出了“如果我有时间就自己写剧本了”这样的话。也就是说实际参与制作的人中还是有不少赞成这个做法的。于是在会上我提出我们添加的字幕不仅十分简短还会有利于小孩子对剧情的理解，这样才把之前高层们提出的否定意见反驳了回去。现在回想起来，当时得意忘形的我真是干了一件十分糟糕的事，因为这就好像这个主意是我想出的一样，而且也显得我仿佛对添加字幕一事已经有了相当大的把握。但在当时比起承担责任，我的心态应该是更偏向于想要主动承担起部分责任。原本我对加字幕一事就没有太大的兴趣，因此也不太愿意亲自写剧本，而且按照剧本写作的顺序接下来的剧本也应轮到其他的编剧写作。但是我已经在高层会议上说出了我们要添加的是“简短且便于小孩子理解”的字幕，并且编剧还需要在此基础上让剧本的内容显得十分有趣，可以说在会议上轻率地给出保证的我还真有点“站着说话不腰疼”。因此为了不让其他编剧陷入这种可怜的境地，这个重任也只有我来承担了。

于是这个剧本就是第 17 集《巨大的口袋妖怪之岛？》。

要让看不懂字幕的小孩子和外国人都看懂剧情——这就是我写作剧本的一个主要目的，但是怎样的字幕内容才能达到这个效果？如果是完全没有一点含义的台词的话，那就肯定不用特地打上字幕。毕竟对于看不懂字幕的人来说屏幕上的字不过就是“○○○”、“×××”、“△△△”这样的图像。

并且在今后的剧情中也要避免频繁使用这样的字幕，因为经常使用的话，人类和口袋妖怪之间思考与情感的差别就不再明显了。因此如何让口袋妖怪像人类一样用语言交流是让我着实困扰不已。毕竟正是因为口袋妖怪与人类有着很大的不同，它们的交流才变得至关重要，实话说我十分不情愿让这个与《口袋》整体都十分关键的主题在第 17 集就被揭示出来。

角色的喜怒哀乐即使是在没有台词的情况下也是可以表现出来的，或者换句话

说，喜怒哀乐并不需要通过台词来表现。如果将口袋妖怪们的喜怒哀乐也处理得和人类一样的话，实际上是非常糟糕的。而现在我所写的剧本就是要让观众在完全听不懂对话内容的情况下，就能轻易理解口袋妖怪们的喜怒哀乐和所思所想，这样的写作任务对任何人来说恐怕都是一件难事。

在我还不识字的小时候，经常被父母带去看外国的电影。即使我当时能看的只有电影画面，但也能大致理解电影的内容。那个时候我根本就没有在意过字幕一类的事，但可能正是因为电影中登场的都是人类角色，小孩子可以凭借自己的想象力在某种程度上推测出角色所说的台词，所以当时我完全没有感到有任何理解上的障碍。

但是如何给《口袋》这样的动画穿插必需的台词字幕，真的是让我大伤脑筋。在苦思冥想了许久之后，某天与一位不是业内人士的朋友喝酒谈天，互诉苦恼时不经意地想到了口袋妖怪们的字幕台词不就是在酒馆中发的“牢骚”么。

在年轻的时候，我曾经常穿梭在那些消费低廉的小酒馆中，我听不懂聚集在酒馆中的客人们说的话，但是分得清楚那些一边喝酒一边发牢骚的人。虽然不知道他们为何发牢骚，并且无论他们是在生气或是表面上看起来其实很平静，但我最终都能看出哪些是满腹闹骚的人。

《口袋》的世界是口袋妖怪与人类的世界，口袋妖怪们要发牢骚的话必定是因为和人类的关系出现了什么问题，这样一来那些原本意义不明的对话也开始变得清晰起来，无论是小孩子还是外国人都能从画面上捕捉到这种情绪。虽然动物们可能都拥有喜怒哀乐，但在《口袋》的世界中，除了人类以外能发牢骚的生物恐怕就只有口袋妖怪了吧。并且发牢骚这点也会使口袋妖怪也会与《口袋》中的其他动物明显



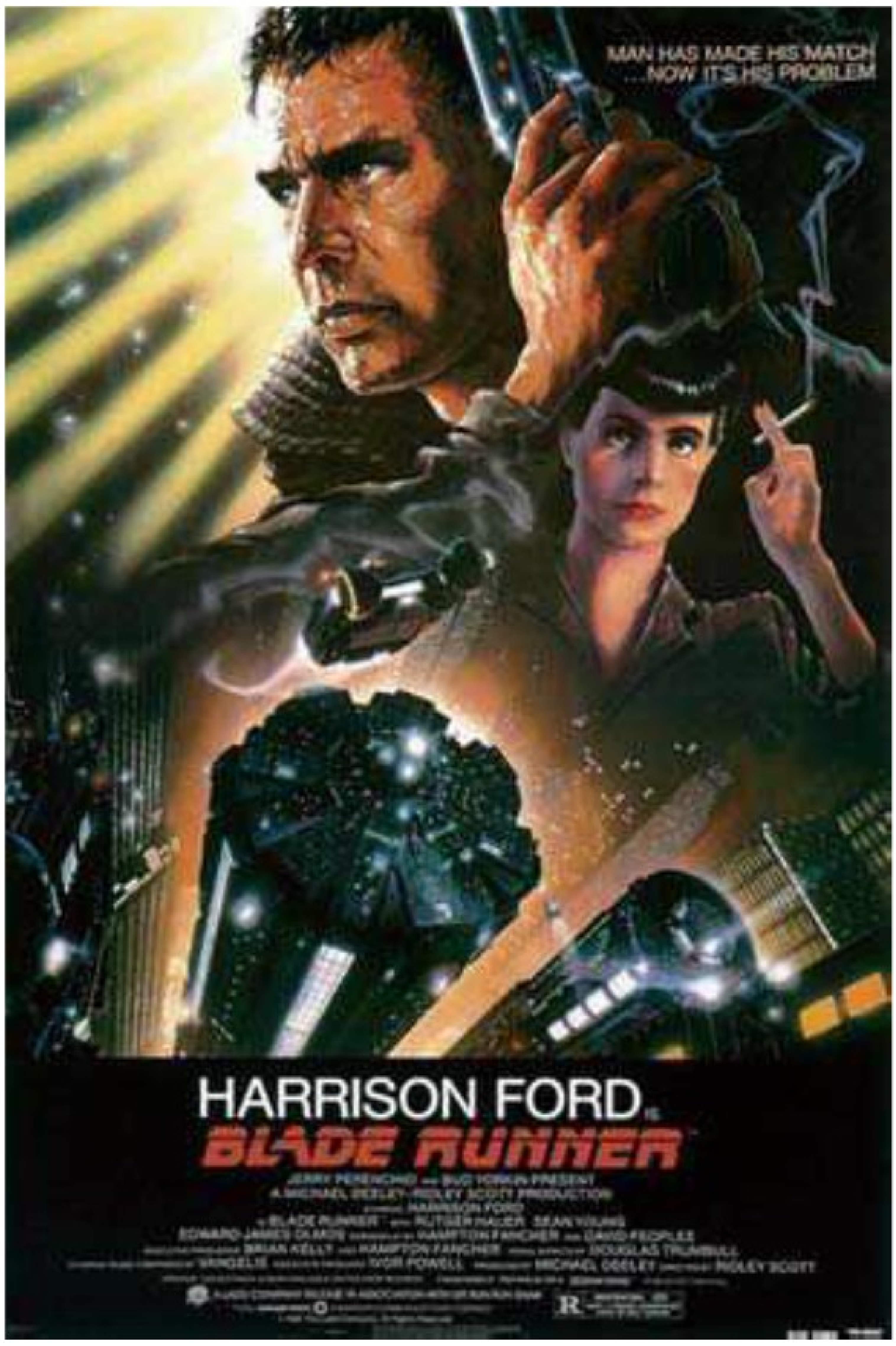
▲动画中也出现了口袋妖怪们坐在关东煮路边摊互诉衷肠的场景。


▲关东煮路边摊曾是日本夜间一道亮丽的传统文化风景，但现在已经比较少见了。

区别开来，甚至它们的形象也会因此变得丰满起来。

《巨大的口袋妖怪之岛？》这集中所提到的岛屿是一个巨大的人工岛，上面生活着口袋妖怪，整个舞台都是一个虚构的世界。在这一集中口袋妖怪们去了卖关东煮的路边摊，然后一边喝酒一边宣泄。虽然可能会有外国人对这种在酒馆宣泄的文化不太理解，但由于这一集强调了虚构的性质，因此我认为这不会给他们在剧情的理解方面造成过多地困扰。

在现今的日本，卖关东煮的路边摊已经为数不多，许多人甚至觉得像这样的关东煮路边摊带有一种强烈的东方文化元素，这也恰好是我写作的一个目的。在美国的科幻电影《银翼杀手》中，也有卖荞麦面的路边摊，并且电影中的角色还说着奇怪的日语，这都给电影中虚构的未来添加了



▲《银翼杀手》的美国版海报，这部科幻作品一直被广大影迷奉为经典。

一种东方气息。

《巨大的口袋妖怪之岛？》应该是我为《口袋》写得最辛苦的剧本了，那些添加了字幕的场景也不是专门用来博观众眼球的。甚至可以说正是为了添加字幕，我才创作了《巨大的口袋妖怪之岛？》这集。

在这里说个题外话，在本集中有这样一个场景：一只从远处看体态较小的人造皮卡丘，在走近后才能看出其体型巨大到可怕，这倒是我刻意添加的一个博眼球的梗。想出这个点子的是一位制作人，由于我被他这个有趣的点子事物逗得笑得直不起腰来，因此十分欣喜地将其写入了剧本的初稿中。



▶巨大的皮卡丘将火箭队和小智他们都狠狠地吓了一跳。

（未完待续）

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

随着关于原创性话题的推进，对剧本的轻视等一些令编剧不快的话题在专栏中就变得多了起来。

那么本次就来说一些让人振奋的，比如通过剧本让工作人员“上钩”，最终完成动画制作的充满正能量的例子吧。

这是在制作《魔法公主明琪桃子》时期的事，虽然这件事距今已经年代就远了，但是由于这部作品已经在雅虎动画上可以免费下载，因此并不难找到。而且如果老是提我自己写的剧本的话，不免有点老套乏味，所以这里要说的是其他编剧所写的剧本。

在《魔法公主明琪桃子》中有一集叫做《伟大的遗产》，是由金春智子所写就的。这集剧本从构想之初到剧本完成都没有我这个系列构成的参与。在读了这个剧本后，总导演对工作人员说：“这集动画如果只用5000张原画能拿下的话那么就已经很了不起了。”

在当时，一个大型动画公司在制作30分钟的动画时如果使用了3000张以

上的原画的话，就会受到高层的警告，倘若此事又发生了两三次的话工作人员们就准备打包走人吧。这多少虽然有点用玩笑话进行恐吓的意味，但当时就是这样一个在原画绘制上能省就省的年代。因此可以想象一集动画使用5000张的原画是一个多么大的阵仗。

从内容上看，《伟大的遗产》是非常平静的一集，并不需要使用这么多张原画就可以完成制作，甚至还可以从制作成本的角度出发让编剧修改剧本。但是工作人员们没有这样做，他们十分努力，尽心尽力地绘制了5000张原画。然后这一集就成了"《魔法公主明琪桃子》系列"中非常具有代表性的一集。

在这个系列的后半还有一个名为"恶魔皇后"的三部曲，为其写剧本的是筒井友美。她平时一直声称不想为动画创作剧本，因为以分镜和原画绘制等因素优先的剧本写作在她看来是十分怪异的，所以她对此带有一定的抵触情绪。而让她打破这种成见的就是"恶魔皇后"三部曲的第一作的剧本。当时这个剧本也有找到我，但我之后并没有对剧本写作进行过多地介入。"恶魔皇后"的故事原定是一部就完结的，筒井本人也只打算写一部的剧本。但总导演之后找到我，并提到制作续篇的想法，我当时提示总导演说貌似筒井本人并无写续篇剧本的意思，但导演还是很坚定地说："但我还是想制作续篇，而且第一部的制作人员也不会变，他们也都想加入续篇的制作。"

"《魔法公主明琪桃子》系列"的分镜、演出和作画几乎每次都是由不同的人来担任，但惟有"恶魔皇后"三部曲制作人员是相同的。我以"能为这三部曲写剧本的只有筒井你了"为理由说服了筒井，她本人也表示如果没有其他人写剧本的话还是愿意亲自撰写续篇的剧本。

说起来筒井本人对自己十分严厉，经常以"这次写的剧本不行"这样的话来直接评价自己所写的剧本。而"恶魔皇后"三部曲的剧本想必她自己本人也觉得还比较满意吧。

最终筒井不仅为续篇写了剧本，最终篇的编剧也是由她担当的。对我这个系列构成来说，原本预定只有一作的"恶魔皇后"最终成为了三部曲，而且期间也没有什么需要我来亲自修改的地方，真的是让我省力不少。

对于自己创作的角色，筒井也想亲自为其写下结局。在她所写剧本中，恶魔皇后最终死去了。为了坚持这个结局，她曾与意见相反，想要让恶魔皇后活下来的导演爆发了一些冲突。

之后导演由于种种情原由对最后场景作了少许调整，看了动画的筒井也让步说："好吧，这样也行吧"。制作完成后的""恶魔皇后"三部曲甚至还提升了业界与观众对"《魔法公主明琪桃子》系列"的评价。

现今的动画相较之前已经对剧本越来越重视，但对现今的动画而言，剧本其实早已变得更加无足轻重了吧。



Gameboy和口袋妖怪的发展历程——『《口袋妖怪》系列』生父石原恒和特别访谈

译/库玛

说到Gameboy（后文简称“GB”）就不得不提到大热之作《口袋妖怪》（后文简称《口袋》）。石原恒和作为“《口袋》系列”的生父，直到现在也担任着该系列的游戏制作人。此次借GB 25周年之际，让我们一起跟随这篇访谈，从软件开发者的角度来认识一下GB究竟是一款怎样的硬件，并感受一下它与“《口袋》系列”的共同成长史吧。







石原恒和

口袋妖怪株式会社代表取缔役社长。Creatures株式会社代表取缔役会长。自《口袋妖怪 红·绿》发售后就一直担任“《口袋》系列”的游戏制作人至今。

GB 的"色阶"魔法

——石原先生在为 GB 制作游戏前，对 GB 有着怎样的印象呢?

石原：对 GB 的第一印象就是设计图给人带来了十分大的冲击，外形上十分帅气，粗看之下 GB 有点像是那个时代的随身听（注 1），也就是说 GB 是可以放入磁带的便携型音乐播放器的游戏机版。我之前一直是将 GB 和随身听对比起来看的，并且十分惊讶居然有人设计出了迄今为止所没有的，能够随身携带的游戏机，不得不说这个创意实在是太惊人了。

注 1：原文是 Walkman，是索尼公司开发的音乐随身听的一个厂牌。自该品牌 1979 年发售以来，经历了磁带、CD、MD 和数字媒体这一存储载体的转变，并受广大消费群体所熟悉。

——那么您怎么看待作为一款游戏机的 GB 呢?

石原：我当时对便携型游戏机是否真能被开发出来这点抱有疑问。FC 诞生后，玩家就可以不用去游戏中心花费游戏币来享受游戏乐趣了，而是在家中就可以随时玩自己喜欢的游戏。GB 也和 FC 一样，它的出现对玩家来说是一款革命性的创新产品。

——在 GB 发售的 1989 年，原定的 SFC 遭遇了发售日的推迟，舆论当时就一直在期盼 SFC 的顺利发售，但就在那个期间，GB 的发表反而让众人惊叹该推出的新产品应该是这个。

石原：从游戏业界的角度出发，大家有这个反应其实是正常的。因为 SFC 说到底也就是 FC 的后续机种，但 GB 对当时所有人来说是一个充满未知的神秘产品，在我看来 GB 绝对比 FC 还令我期待。当然，光从性能来看肯定还是 FC 比较领先，因此这种期待更多是因为 GB 能给玩家的游戏方式带来巨大改变。"想要为 GB 制作游戏，想要用 GB 玩游戏"这就是我当时对 GB 的感受。

——那么，从游戏制作的角度出发的话，您觉得 GB 是一款怎样的硬件？现在看来，为这个个头不大，画面也没有颜色的主机制作游戏我个人认为是一件十分了不起的事。

石原：GB 是从只有黑白两个色阶的"Game Watch"（注 2）所升级而来的产物，并且 GB 上的色阶显示达到了 4 个。因此可以将之前游戏画面中只能用简单记号显示的事物通过更柔和，更富立体感的方式表现出来。发售当时 GB 的液晶屏幕与 FC 的比起来会让人感觉有点不适合卷轴动作游戏，但这反而激起了游戏制作者们的激情，于是大家根据 GB 当时的特性试着制作了几款动作游戏。在获得成功后我很惊讶，原来动作游戏也能够以这种形式进行展现啊。那种惊喜以及对 GB 本身潜力的期待之情直到现在都让我记忆犹新。

注 2：Game Watch 是任天堂推出的携带型液晶游戏机系列的首款产品。正如其名，该产品也兼具了手表的功能，在当时的日本乃至海外都掀起了一股热潮。

——色阶的增加不仅可以给画面增加阴影，为角色增加表情，也让游戏的"意义"发生了改变。像是《小蜜蜂》和《铁板阵》（注 3），都会让玩家在游戏时感受到画面的立体感。

石原：虽然 GB 的色阶数很少，但也可以通过它的色阶强调出立体感，这也让 GB 与当时其他的游戏机区分了开来，我也十分佩服 GB 的这点。对了，现在突然提起可能会将话题引到奇怪的地方，但 FC 的游戏卡带比较大且偏重，感觉就像是要把整个机器都塞满的一样。而我第一次看到 GB 的卡带，就被那微型的卡带所震撼了。当时还想"GB 的卡带这么小，到时一张游戏卡带还能卖那么多钱吗？"（笑）。

注 3:《小蜜蜂》(Galaxian)和《铁板阵》(Xevious)都是 Namco 在 GB 发售时推出的射击游戏。《小蜜蜂》以宇宙为舞台，是一个以将外星敌人战队全部消灭为主要目的的游戏。而《铁板阵》则需

要分别在空中和陆地上使用不同的武器来击退敌人，新颖的游戏方式在当时的玩家中还引发了轰动。

——（笑）那个时候电脑软件也是放在一个大包装盒里出售的。明明里面只有一张光盘，商家就通过放入超厚的游戏手册之类的东西来填塞空间。

石原：那个时候的观念就是如若不是大件商品就卖不了高价啊。



▲每一次硬件的进化，游戏卡带就会随之缩小。顺便说一下，FC 的卡带与 GB 卡相比的话，无论是长度还是宽度都是 GB 的 2 倍左右。

《俄罗斯方块》与对战分组！？

——不知道石原先生对 GB 初期的大热之作《俄罗斯方块》（注 4）有什么看法？说起来这款游戏作品也与您有着很深的渊源吧？

石原：《俄罗斯方块》推出了许多版本，并且每个版本都有着其各自的特色。我玩得最久的一款系列作品是由 Spectrum HoloByte 公司在 Macintosh Plus（注 5）平台上发行的版本以及 SEGA 的街机版。第一次接触的该系列游戏则是 Broderbund 公司的 PC 版《俄罗斯方块》，方块的种类有 7 种，并被分别用 7 种颜色表示出来，可以使用键盘来进行游戏操作。

注 4：《俄罗斯方块》是在 GB 发售的两个月后，也就是 1989 年 6 月推出的经典游戏作品，该游戏一经推出后就在全世界掀起了“俄罗斯方块”的热潮。

注 5：Macintosh Plus 是苹果公司在 1986 年推出的电脑。

——据说您以前十分沉迷于 GB 啊。

石原：不仅是《俄罗斯方块》，我当时一直很沉迷于动作解迷类游戏，而《俄罗斯方块》是在当时给我带来冲击最大的一款游戏。它也是之后“掉落类游戏”，或者动作解密类游戏的原点。说到沉迷的话，我现在对《口袋妖怪战斗方块》也非常沉迷哦。



▲《口袋妖怪战斗方块》是将口袋妖怪进行排列消除的动作解谜类游戏，目前在 e 商店中可以进行下载。

——《俄罗斯方块》本身是只用线型图案就可以进行画面表现的游戏。但 GB 版的《俄罗斯方块》可让玩家感受到方块的立体感。如果没有这种立体感的话 GB 版《俄罗斯方块》很可能就不会成为如此大热的作品了吧。

石原：不仅是立体感，在 GB 版《俄罗斯方块》中还有“对战模式”，也是拜这个模式所赐，联机线的销量也明显提高，便携游戏机也借由这个契机向着其他的层次进行了拓展。

——我之前采访过 Gamefreak 公司的田尻智先生，他也是“《口袋》系列”开发团队中的重要一员。当我第一次对他就《口袋》的内容进行采访时，他曾提到当时的小孩子都将联机线称作对战线。

石原：是指《俄罗斯方块》中的对战么？

确实是因为对战这种形式在当时有着十分高的人气吧。

——因此除了对战要素外，《口袋》在推出时还十分强调交换等通信功能。

石原：我和田尻君都是“《勇者斗恶龙》系列”的忠实粉丝。当时我们都窝在家里连续数十小时地玩这个系列的游戏，并特意记下了“复活咒文”，可以说十分沉迷，就连“幸福的靴子”这样的珍稀道具都入手了两只。入手后我们觉得不用还是挺浪费的，因此就想将其中一只送给谁，于是田尻君和他的团队就想制作一款可以交给对方所需道具，甚至直接互换道具的 RPG。

GB 的进化就是《口袋》的进化！

——让我们继续聊联机的话题吧。现在使用无线联机已经是非常普遍的了，在 GB 开发初期，有没有无论如何都想将无线联机引入 GB 的想法呢？

石原：我们当时虽然觉得光有有线的功能就已足够了，但在 GBA 上推出《口袋妖怪 火红·叶绿》(后文简称《火红·叶绿》)时，岩田君(注 6)给我们拿来了无线适配器(注 7)的雏形。我们当时也不想单纯地将《火红·叶绿》打造成《口袋妖怪 红·绿》重制版，于是在 Gamefreak 团队下了一番苦功后，制作完成的无线适配器虽然在造价上略高，但我们还是把它作为了献给《火红·叶绿》的最强赠品。当时我们也决定了要把近距离基于无线通信状态下进行的交换和对战的系统技术，在今后通过邂逅通信来实现。

注 6：此处的岩田君是指任天堂现任社长岩田聪。
注 7：指 GBA 专用的无线适配器，通过它可以让 GBA 之间实现无线通信。

——红外线通信中还包括 Wi-Fi 通信等其他手段，可以说通信的方式是变得越来越多样了啊。

石原：当有线通信的方式逐渐淡出的时候，通信方法就衍生出了更为广阔的可能性。但相反游戏设计者的工作量也会相应地变多，比如用联机线就能进行 1 对 1 联机的方式变为无线后，我们还专门设计了有遮盖功用的盒子，用来方便玩家将口袋妖怪作为礼物进行交换，那个时候我们真是为联机方式的改变做了很多工作啊（笑）。

——《口袋》也是随着硬件的变化而进化着呢。

石原：《口袋》是在 GB 这个硬件的培育下成长起来的，我们在游戏开发中经常希望能在《口袋》中加入新玩法，而为了让这些新玩法得以实现就必须采用全新的技术，因此任天堂的硬件发展就是以开发这些新技术为契机的。可以说任天堂和《口袋》的进化历史是共通的，因为直接将最先进的高性能技术放入游戏机中向来不是我们的做法。

“没有结束的游戏”和“开放游戏”的区别

——那么接下来让我们聊一下关于《口袋》的话题吧。记得当时石原先生曾形容《口袋》是一款“没有结束”的 RPG。

石原：比如若是一款以中世纪为舞台的 RPG 的话，就是描述打倒恶龙救出公主，最后拯救世界的一个充满骑士精神的故事，在这个故事的起承转合中，会加入很多很多的升华效果、为主人公自身成长提供帮助的装备品和魔法等保证游戏平衡性的诸多要素，是一个美丽但却会在最终迎来结束的世界。我们在玩此类游戏时也会进入一种“想要进入到游戏制作者的头脑中”的揣摩创作者意图的状态。从文学方面来举例的话就比如在阅读村上春树的《IQ84》时，读者会好奇作者是基于怎样的思考和构想才写下这些内容的。同理，在玩《勇者斗恶龙》时就会有玩家揣摩掘

井雄二先生（注8）的大脑中世界万物究竟是怎样的构造，或是在发现隐藏的太阳之石后，通过自身的解密来感受设计者的想法。像这种通过体会创作者的所思所想来体验和融入游戏的就是“有结束的世界”的一大乐趣。

注8：堀井雄二是《勇者斗恶龙》的游戏设计者，并作为该系列的生父而被广大玩家所熟悉。

——那么“没有结束”又是什么意思呢？

石原：首先，“没有结束”的游戏和“开放”的游戏是有着本质区别的。之前美国的游戏制作者在提到这个话题时指出“没有结束的游戏”就是有着开放结局的游戏，但我更愿意将有着开放结局的游戏形容为“没有结局的游戏”。

——这个说法上的区别很重要啊。

石原：是的，如果是开放式结局，那么《口袋》也算是“开放游戏”了。表面上我们是想把《口袋》打造成一部“有结局”的游戏的，但在《口袋》的游戏中，各个世界都是相互联系着的，玩家可以去往别的世界一窥究竟，从这点来说《口袋》更偏向“没有结束的游戏”，并且这也和用一根数据线就可以在游戏中传递物品的感觉非常相衬吧。

——原来如此。

石原：《口袋》基本上是一个“有结局”的故事。只要收集8个道馆徽章，再战胜四天王获得冠军就可以观看工作职员表，迎来故事的尾声。但玩家在通关后还可以寻找超梦，并将口袋妖怪培育到100等级，因此通关后玩家之间的交流也会十分有意思。如果是RPG，有的玩家可能会在通关后交流“那个地方的解谜真的好难啊！”、“那时你口袋妖怪的等级是多少？”之类的感想，但除此之外，《口袋》还可以让玩家进行口袋妖怪的交换，并传授给对方经验。这两点就使得《口袋》游戏世界与现实世界出现了重叠，因此《口袋》可以说是一款“没有结束”的RPG游戏。

口袋妖怪的色彩与《口袋妖怪 红·绿》的秘密

——最初的151种口袋妖怪是用黑白两色进行表现的，石原先生您作为游戏的制作人是怎么看待游戏中的口袋妖怪从黑白单色进化为彩色的这个过程的呢？

石原：在半个世纪前，也就是我还在幼儿园的时候，黑白电视机中奥特曼所发射的斯派修姆光线就被我自动脑补成彩色的了（笑），颜色的话其实是可以靠人的想象进行补完的。比如当玩家看到妙蛙种子和走路草，头脑中就会自动将它们自带的叶子脑补为绿色。口袋妖怪是Gamefreak的杉森（建）等设计人员将它们作为一只只独立的生物创作出来的，口袋妖怪们的活灵活现得益于他们出色的造型设计能力，它们不仅在外观上非常生动，也易于被玩家所接受。最初的151种口袋妖怪随着游戏世界观的扩大而逐渐增加，所有口袋妖怪的遗传因子也凝结在了一起。恐怕也正是在因为在游戏制作初期，色阶和像素数目都较少，所以才激发了玩家对颜色的想象吧。

——造型设计就是让颜色产生变换的一种美学呢。

石原：是压缩的美学呢。因为Gamefreak是在对像素图像的每一个细节上都精益求精的情况下将游戏开发出来的。比如显像管中的一个个像素之间融入了其他颜色的话，就可以表现出色差或颜色不均的色块，然后用它们就可以表现出水面等效果，这也是像素艺术的一些具体技法。《口袋》中就有许多使用专业像素手法表现出来的东西。

——这么说的话《口袋》经常用颜色作为就是游戏标题，像是最初就采用了红和绿这两个颜色，请问为何要选择这两个颜色呢？

石原：因为这两个颜色是喷火龙和妙蛙种子的象征色，这两个口袋妖怪也是该作品的两个象征怪，再加上当时的发售时期临近圣诞节，所以就选用了这两个颜色。

——啊，原来如此。红色和绿色确实代表着圣诞节呢。

石原：其实实际的发售日和圣诞节略有偏差（笑）。一开始就是围绕妙蛙种子和喷火龙为中心绘制的封面，但在美国发售时对方提出“绿色与红色对抗的话好像很弱的样子”，于是就改成了红色和蓝色。日本之后也推出了《口袋妖怪 蓝》，在这个版本中御三家的进化形态全部被收录在了其中。

《口袋》海外推广的实现与成功的原由

——以占领美国市场为目标，并最终取得了成果的日本游戏中，《口袋》可以说是目前为止成绩最优秀的。您觉得《口袋》能在海外取得成功的原因是什么呢?

石原：在海外，日本的幻想系 RPG 其实并不受待见。并且在画面较小的 GB 上推出文字容量较大的 RPG 的话也是被制作团队成员普遍否定的。并且和当时流行的“蜘蛛侠”和“忍者神龟”等角色相比的话，皮卡丘和胖丁它们就太偏幻想风格了，大家都觉得这可能不合美国孩子们的口味。

——诶？当时的情形是这样的么?

石原：当时决定在海外发售《口袋》是因为《口袋》在日本的人气越来越高以及时任天堂社长的山内（溥）先生的大力推荐。是当时日版《口袋》的游戏容量只剩下不到几字节，为了面向海外发售，还需要容纳大量内容。但在当时的 Gamefreak 和任天堂，能着手解析容量，并将游戏内容进行本土化处理的人手可以说几乎没有。

——也就是说陷入了想要推出但却无法推出的情况了吧?

石原：当时编程的岩田（聪）就说“请让我来做吧”，接过了任务后他检查了全部的程序，并将程序进行了转换，最后一个人做出了英语版本的所有基础程序。可以说没有岩田君的编程能力《口袋》就无法实现进军海外市场。而正是在此之后，日本本土的《口袋》动画、卡牌游戏、剧场版等也才慢慢成为了攻占海外市场的利器。因此，在做好万全准备之时其实已经距离我们决定要进军美国市场的时间过去了 1 年半了。那个时候动画、卡牌游戏和剧场版也都做好了一起投入美国市场的准备，因此能在美国一举获得成功应该也是得益于之前经营日本市场的一些诀窍吧。

石原先生所设想的终极携带游戏机

——除了任天堂的 3DS 外，您能举几个可以与当时的 GB 所匹敌的产品吗?

石原：这很难啊……像 GB 这样强力的机器真的是很难一下子想到。但是如果从“简洁”这一开发 GB 的理念和哲学出发的话，倒是会想到不少。横井军平（注 9）曾提倡过“娴熟技术的水平思考”（注 10）这一理念，在这个理念的基础上进化出的 GB 的最终形态就是集大成的 GBA SP。

注 9：横井军平曾担任过任天堂开发一部的部长，并参与过 Game watch 和 GB 等产品的开发，于 1997 年逝世。

注 10：“娴熟技术的水平思考”是由横井军平提倡的一个理念，指并不是最先端，但却被人们广泛接受且熟练使用的技术。然后将这些技术运用到游戏制作中未曾运用到的地方，就可以诞生出大热之作。



▲以口袋妖怪为原型所设计的 GBA SP。

——集大成的 GBA SP？

石原：当时是手机性能在进行激烈竞争的时期，电池的价格因此变得越来越低廉，性能也变得越来越安定。拜此所赐，GBA SP 的电池也获得了可以续航 10 小时以上的高性能，玩家们没有必要再购买干电池了，液晶屏的正光也十分明亮。我觉得这就是携带型游戏机，也就是 GB 这款硬件最终解答，我个人非常喜欢长时间续航这个优点。（一边抚摸 GBA SP）这个摸上去手感很好，说起来迄今也有各种各样围绕口袋妖怪所设计的原创 SP 机型。我个人比较注重机器的外观设计，并非常喜欢 GBA SP 接上电源后一秒钟就可以开始游戏的这点。

——对于将来的游戏机，石原先生有没有什么具体的期待？

石原：从现今移动环境和智能手机设备的发展情况来看的话，它们的未来会有着多种多样的可能性。但我认为游戏硬件的原创设计方向和手机不一样。

——能详细谈谈这点吗？

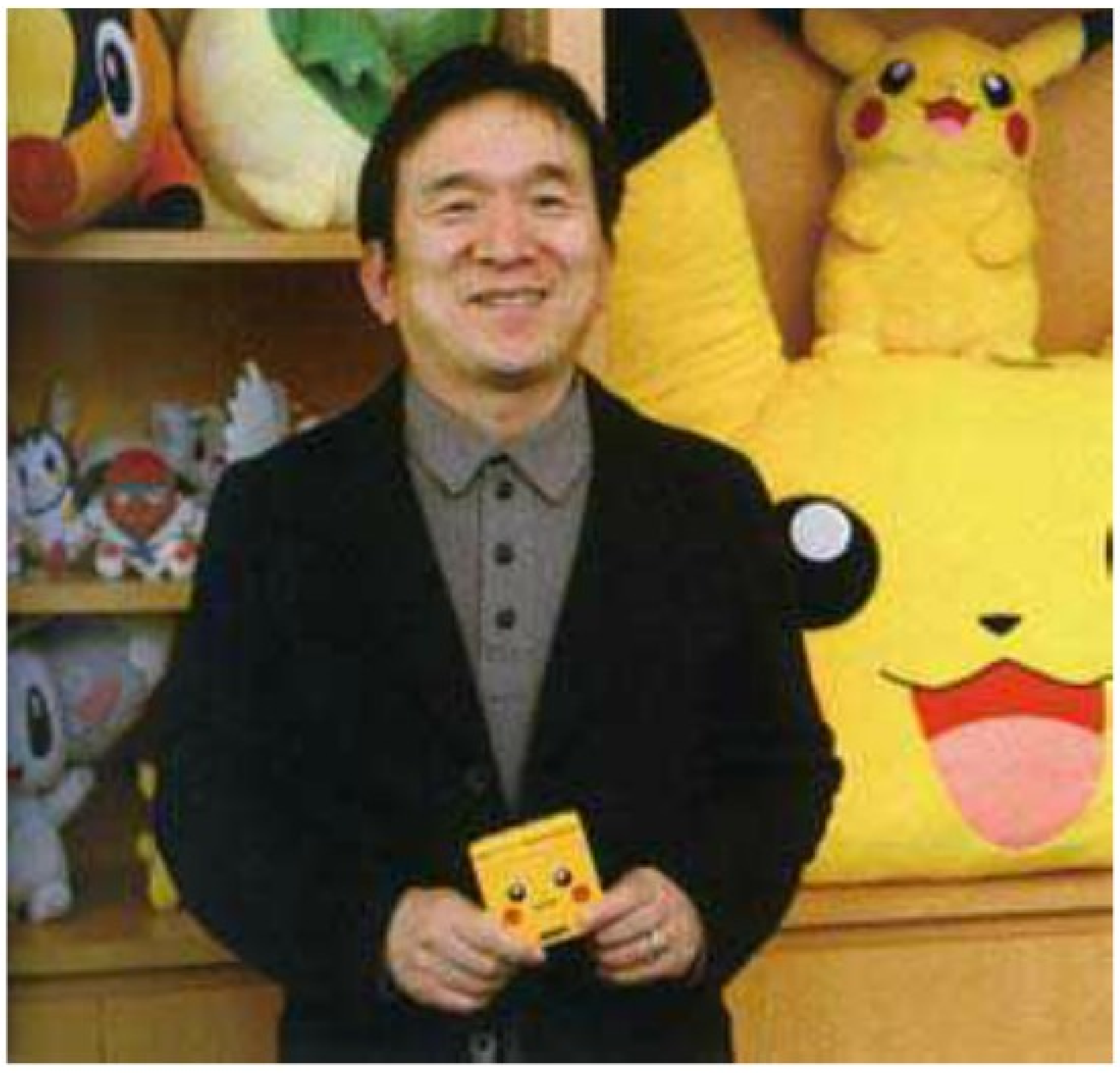
石原：我认为是由于便携掌机有着不需要联网的特点。比如手机想玩游戏的时候倘若没有移动信号，就无法进行数据更新进入游戏（注 11），虽然这种情况现在已经比较少发生了，但一旦遇上的话就会希望此时手上能有一款不需要联网的游戏。《口袋》就不是必须联网才能玩的游戏，玩家可以在没有联网的机器上不慌不忙地，悠闲随意地游戏，就如同写诗般慢慢品味游戏的乐趣，我觉得喜欢玩掌机的玩家里面一定也有人这样想。

注 11：日本的移动通信业务十分发达，因此有较多以联网为主的手游。

给玩家的留言

——最后请对读者们说一些话吧。

石原：我觉得现在的读者中一定有很多年轻人，希望你们今后有机会的话可以试着在 GB 上玩一下初代的《口袋妖怪 红·绿》。如果不玩一款以前的《口袋》游戏，就不会知道《口袋妖怪 X · Y》有着怎样突飞猛进的进化。并且从游戏性来看，以前的《口袋》肯定不会比现在的差的。



与石原的一问一答

——小时候是个怎样的小孩子呢？

石原：小时候父母有教我下围棋和将棋，我个人也十分喜欢。恐怕喜欢自己制定游戏规则，并且热衷创造新玩法也是基于那个时候的培养。我小时候虽然不是那种会出门打棒球的孩子，但在老家三重县的鸟羽市，家门口就是大海，会偶尔去钓鱼或者捉鱼，这也算得上是童年时比较野性的一面了吧。并且因为家里开的是船员旅馆，小时候也会帮父母削萝卜，做生鱼片的配菜等。

——在《专业工作的流程》（注 12）中也有一幕石原先生在做料理的场景呢。

石原：那个时候得到了许多节目观众的热烈反响，他们都说感觉我好像很擅长烤鱼的样子，还有人说我做的早餐看上去很好吃。比起开发和造物的哲学，貌

似对料理有兴趣的人更多（笑）。

注 12：《专业工作的流程》是聚焦各领域专业人士的一档 NHK 纪录片节目。在 2013 年 10 月 28 日播放的节目中有石原先生登场。

——说到鸟羽市，鸟羽水族馆和伊势神宫离的很近呢。

石原：我这个周末就打算去伊势神宫。有一个叫三重交通的巴士公司会开始运行一条连接伊势神宫的外宫和内宫的路线，而这条路线上的巴士是用皮卡丘的形象设计的。因此我会出席该路线巴士的出发典礼，这好像也是大型巴士在电气化后首次投入实际运行。

——如果把 GB 拟人的话是怎样的一种形象呢?

石原：如果从硬件的印象出发的话，形象上应该不会很华丽……应该是一个会被全世界所接受的，外表朴实但十分具有潜力的好青年。因此，虽然没有可供夸耀的突出性能，但在能力方面有着较多可能性。

——现在您在玩什么游戏呢?

石原：最近的话是在玩《口袋妖怪战斗方块》。也和夫人一起在玩《勇者斗恶龙 X》。现在能在 Wii 的电视、Wii U 的 Gamepad、电脑显示屏、智能手机和平板等各种各样的平台上玩同一款游戏，真是体现了多平台的一个十分理想的发展趋势啊。并且我也感受到了玩家们享受游戏乐趣时的那种热情高涨的欢乐氛围。

——除了《口袋》以外，您作为一个玩家还喜欢什么游戏软件呢?

石原：我还喜欢体现了任天堂实力的《超级马里奥大陆》。当时原以为无法在 GB 上实现的横轴动作游戏，最终制作团队在游戏性和音乐质量等方面都交出了出色的答卷。当时就觉得如果《超级马里奥大陆》都能成功开发的话，在 GB 上制作动作游戏就不是不可能的。

——那《口袋》中又比较喜欢哪作呢?

石原：从整体结构来看比较有趣的是在 GBC 时期发售的《口袋妖怪弹珠台》。当时在卡带这一侧加入了 N64 的“振动包”（注 13），这本来是不可能实现的，因为这个配件很容易与游戏机接触不良，而为了断绝因接触不良所引发的死机问题，我们做了上万回测试。随着手机振动功能的普及，以及振动马达变得更为高性能化和廉价化后，这个游戏才最终成为了现实。不过说起来现在可能已经没有多少人见过真正的弹珠台了吧（笑）。

注 13：振动包是 N64 的周边部件，可让机器发生振动。

——还真有可能。

石原：正因为如此才希望大家能在 GB 上试着玩一下这个游戏，然后大家就会觉得原来在这世上还有许多不可思议的玩法，让弹珠也能像保龄球等其他娱乐方式一样成为自己人生经验的一部分。

“《口袋》系列”的进化历程

接下让我们从 GB 开始回顾一下在任天堂掌机上发售过的“《口袋》系列”作品。随着硬件的进化，每一作除了在画面和音效的显著提升外，还加入了许多全新的玩法。这也体现出了游戏制作者们与时俱进的大胆尝试，并可让玩家深切感受到该系列游戏与硬件共同进步的风雨历程。

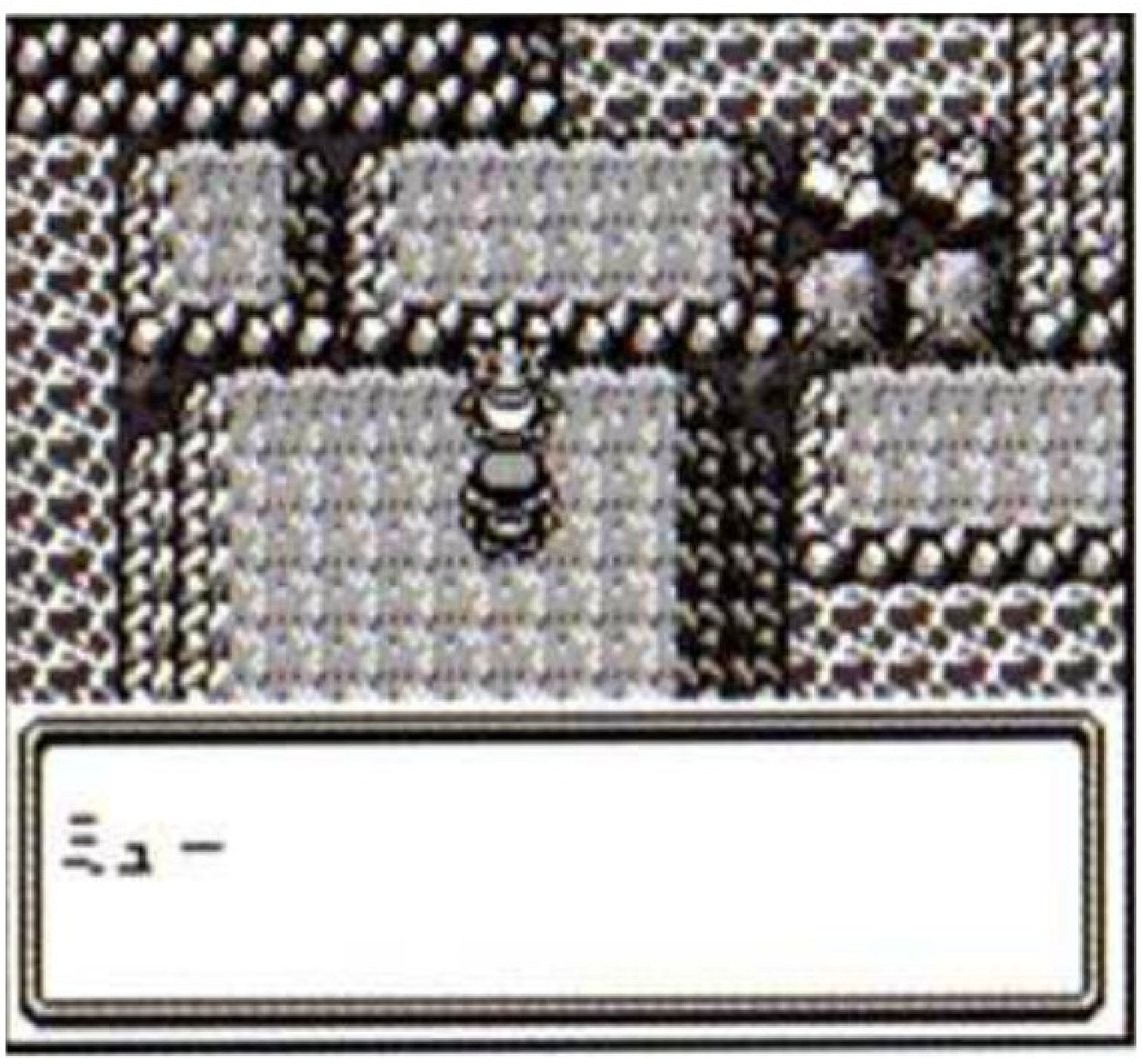
《口袋妖怪 红 · 绿》（GB · 1996 年）

本作是一款培育口袋妖怪的 RPG。在战斗中口袋妖怪属性的相生相克十分重要，这也使战斗系统充满了策略性。除此之外本作还有投掷精灵球捕捉口袋妖怪、收集 8 个道馆徽章、挑战谜之组织并在大

赛中夺取冠军的主线剧情、口袋妖怪出现几率各不相同的双版本、通过通信进行口袋妖怪的交换和对战等奠定系列基础的众多要素。在通常游戏模式下无法入手的幻之口袋妖怪“梦幻”也在玩家间引起了不小的话题。



▲在本作中玩家只能手持六只口袋妖怪，并进行 1 对 1 的单人对战。



▲进入殿堂后才能捉到的传说中的口袋妖怪——梦幻。

《口袋妖怪 蓝》（GB · 1996 年）

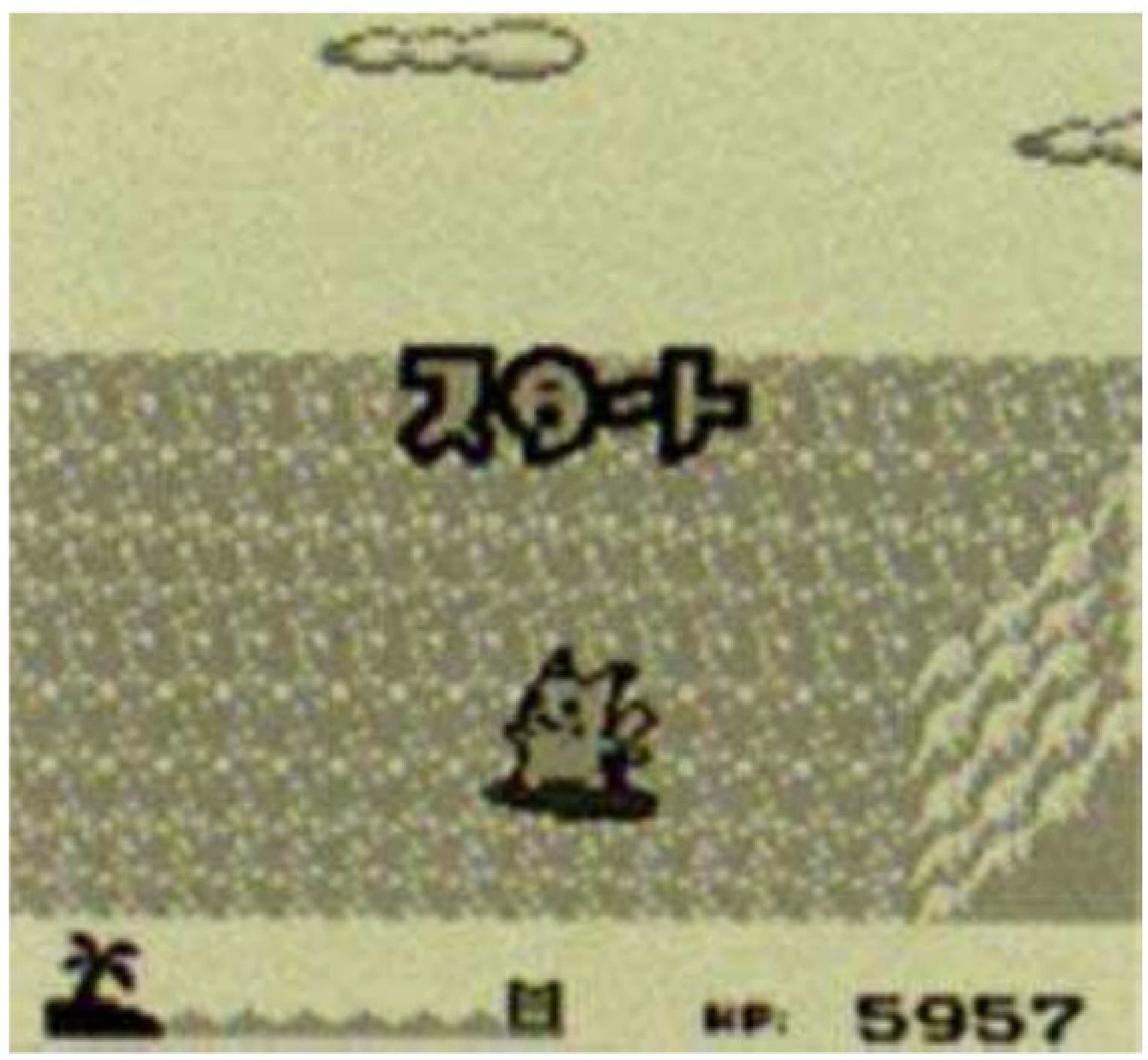
故事基本和《口袋妖怪 红 · 绿》一样，但对出现的口袋妖怪的种类和图鉴的说明等都进行了重新调整。一开始该版本还只能通过邮购入手，一段时间后才变为普通发售。



▲本作中口袋妖怪的图像都进行了重新绘制。

★★《口袋妖怪 皮卡丘》（GB · 1998 年）

为了纪念剧场版的公映而发行的版本，最初可以入手的口袋妖怪变为了皮卡丘。本作除了对应周边机器“口袋妖怪打印机”外，还追加了《皮卡丘冲浪》这一特别的游戏。



▲在“皮卡丘的夏日沙滩”上挑战冲浪吧！

《口袋妖怪 金 · 银》（对应 GBC · 1999 年）

故事发生在前作的 3 年后，冒险之旅从一个名叫城都的地方重新启程。除了对应 GBC 机种外，卡带里的内置时钟让游戏中也会出现早晨、白天、傍晚的时间变化。在本作中登场的口袋妖怪有 251 只，并可通过交换加入前作中培养的口袋妖怪。本

作增加了“恶”和“钢”这两个新属性的口袋妖怪，战斗也变得更富策略性。口袋妖怪的蛋和果实等道具也在本作首次登场。



▲口袋妖怪们在本作进化成了彩色。



▲具备时钟和电话功能的“口袋手表”是旅途上的得力助手。

《口袋妖怪 水晶》（GBC 专用・2000 年）

专门对应 GBC 的一作终于登场。本作在《口袋妖怪 金・银》的基础上追加了围绕谜之青年水树的全新剧情事件，在战斗时也会出现口袋妖怪的动画。并且，由于本作对应“移动适配器 GB”，因此只要连接手机并从手机运营商处购入了合约套餐的话，就可以与不同地方的玩家进行通信。



▲追逐传说中的口袋妖怪——水君的谜之人物水树。



▲移动适配器 GB，通过“移动训练师”可以发送邮件。

《口袋妖怪红宝石・蓝宝石》（GBA・2002 年）



▲传说中的口袋妖怪古拉顿和海皇牙有着改变天气的强力特性。

舞台是一个名叫芳缘的地方，登场的口袋妖怪数量达到了 386 只。游戏内容上增加了口袋妖怪的“特性”和“性格”，

双打和多人对战模式也在本作登场。并追加了对应多种对战形式的“口袋妖怪华丽大赛”等新要素。



▲谜之组织岩浆团和海洋团。他们互相敌视，并围绕传说中的口袋妖怪进行着争夺。



▲在口袋妖怪华丽大赛中，玩家需要十分重视会场上的氛围以及口袋妖怪的状态。

《口袋妖怪 火红·叶绿》（GBA·2004 年）

身为《口袋妖怪 红·绿》的重制版，本作除了可以去往全新的舞台“七岛”外，还出现了在《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》中无法捕捉到的口袋妖怪。一开始是搭配无线适配器发售的，后来还发行了去除无限适配器的廉价版。



▲使用 GBA 专用的无线适配器能够在没有数据线的情况下进行通信，多名玩家通过无线联机进入“联合房间”后可进行物品交换。





▲▼虽然剧情和《口袋妖怪 红·绿》基本一致，但进入了殿堂后就可以在名为“七岛”的新场景中展开冒险。

《口袋妖怪 绿宝石》（GBA·2004 年）

变更了《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的部分故事内容和登场的口袋妖怪。与无线适配器同捆发售。



▲游戏还追加了能让玩家充分体会到战斗乐趣的“战斗开拓区”。

《口袋妖怪 钻石·珍珠》（NDS·2004 年）

灵活运用 DS 的双画面进行操作，并对应了网络通信功能。游戏的舞台是新奥，口袋妖怪的种类达到了 490 只以上。从本作开始就不再是单纯以物理技和特殊技来

区分口袋妖怪的技能，而是根据每种技能的特征进行了区分，这也是该系列的一个重大调整。



▲在冒险中会出现多人对战模式下的共斗画面。



▲掌管着时间与空间的迪亚路卡和帕鲁基亚登场。

《口袋妖怪 白金》（NDS·2008 年）

出现了全新的“破裂世界”和基拉帝纳的新形态。并且本作也有可前往战斗开拓区进行作战等追加要素，内容更加丰富。



▲与银河团的赤木进行对决的场所就是“破裂世界”。

《口袋妖怪 心金·魂银》（NDS·2009 年）

《口袋妖怪 金·银》的重制版，该版本还有一个名为“口袋漫步者”的同捆周边机器。将口袋妖怪传输到该机器中就可以在现实世界中带着口袋妖怪们一起四处漫步了。



◀口袋漫步者采用了精灵球的外观设计。



▲在本作中除了露琪亚和凤凰外，玩家还可以在其中捕捉到传说中的口袋妖怪海皇牙和古拉顿。

《口袋妖怪 黑·白》（NDS·2010 年）



▲《黑·白》的视角十分新鲜。

舞台是伊宿。在本作中从游戏开始一直到进入殿堂期间出现的口袋妖怪全部都是在系列作品中第一次登场。并且本作加

入了“口袋妖怪全球连接”和“高端连接”等诸多与通信有关的要素。三打对战和轮转对战模式也是首次与玩家见面。



▲在本作中登场的口袋妖怪达到了 640 只以上！

《口袋妖怪 黑 2 · 白 2》（NDS · 2012 年）

以两年后的伊宿为舞台，描述了前作结束后发生的故事。除此之外还添加了可以和历代道馆主进行对决的“口袋妖怪世界锦标赛”、可以拍摄电影的“口袋坞”和推进街道发展的“加盟大道”系统。



▲在全新的小镇与新的道馆主相遇。



▲在“口袋坞”可以拍摄由自己的口袋妖怪主演的电影。

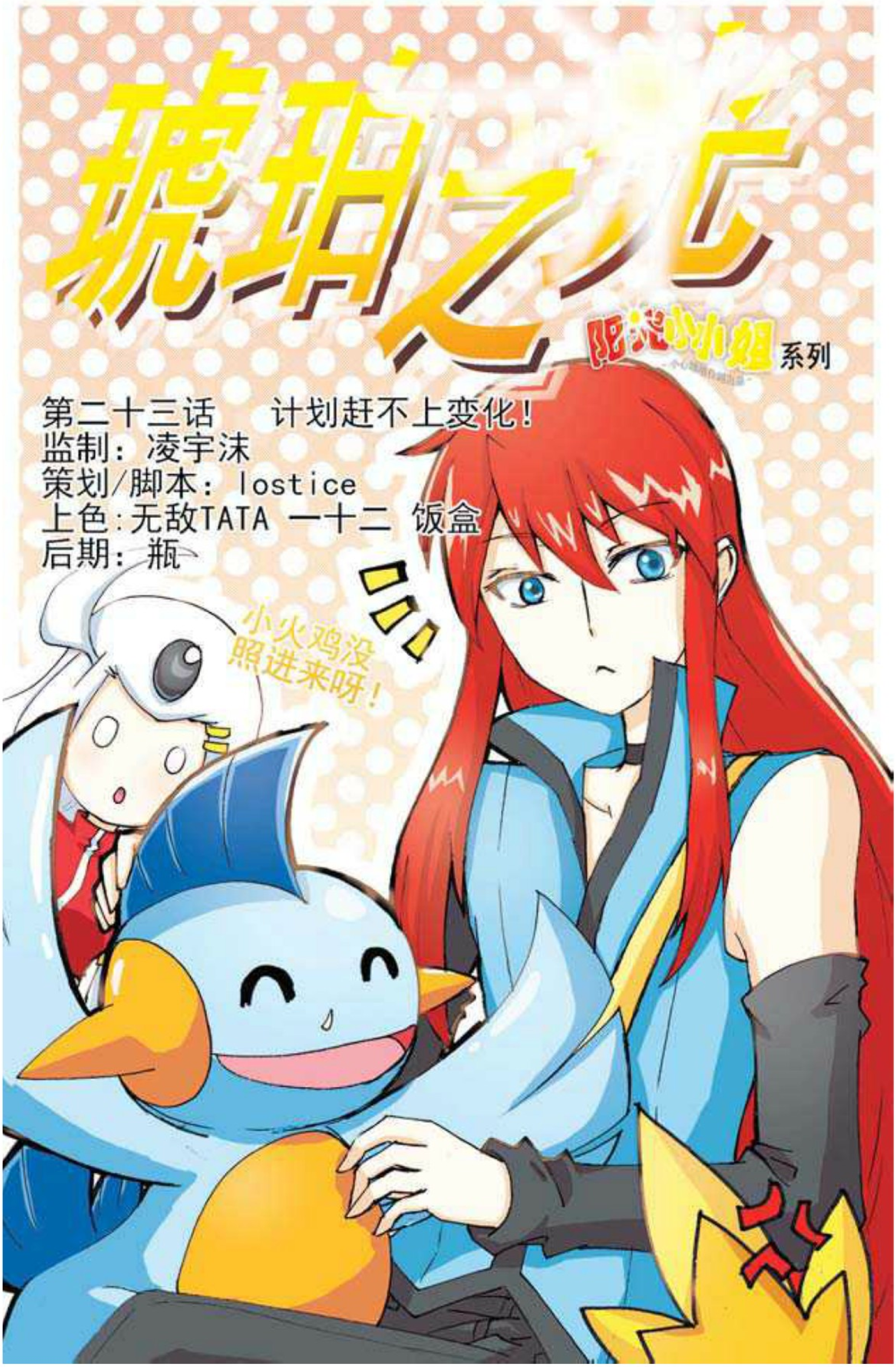
《口袋妖怪 X · Y》（3DS · 2013 年）

在 3DS 平台和全世界（部分地区除外）同步发行的系列最新作。口袋妖怪们都进行了 3D 建模处理，全新的属性——仙属性也在游戏中登场。本作增加了能让全世界所有玩家进行方便交流的“玩家搜索系统”等要素。



▲战斗的魄力再度升级！全新属性口袋妖怪的登场也让玩家的战略变得更富深度。




琥珀之光
阳光小小姐系列
第二十三话　计划赶不上变化！
监制：凌宇沫
策划/脚本：lostice
上色：无敌TATA 一十二 饭盒
后期：瓶
小火鸡没照进来呀！



前情提要：准备提升实力的塔塔一行人，在前往火雁推荐的练级地点时，没想到再次遭遇了火箭队头领——比迪！



安·幽塔：因诅咒被灾兽附身的少女，拥有能够预知灾难的力量，口袋妖怪是一只会说话的小火鸡。



黑羽默：塔塔的青梅竹马，自称是很厉害的训练师。但是总是关键时刻掉链子，目前还没有单枪匹马打赢过一次战斗。





凤雷九：凤凰制药公司的继承人，作为口袋妖怪训练师旅行中，因为某些渊源和塔塔同行，经常跟小默吵架。



比迪：火箭队入侵芳缘地区的总头领，口袋妖怪是比雕，但是似乎不止一只？实力强大。



黑塔：附身塔塔的灾兽，自称“吾”，小默和九尾神都称她为“阿灾”。出现的时候角会变黑，眼会变红。


来，我们
走吧……
别……
别过
来……
比迪！
不要再
靠近了！
喂，小默，
我之前
就一直
想问……
塔塔的
秘密究
竟是……


区区人类！不准碰吾！
来了！
可恶！


离她远点！
别碍事！
小默！


唰
小默！




塔塔，
我知道你是为了救小默……
啊啊啊啊
但是你把大家都吹起来了！
啊啊啊啊啊



阿九，
阿九，醒醒！
啊，阿九，太好了！！你没事！
被打败之后逃跑了！
我这个样子哪里像没事。
咦？火箭队呢？
而且咱们也刚好被飓风吹到了目的地！
火雁姐姐推荐的练级地点——沙漠！



周边地

下辑预告：塔塔无法再出现！？在沙漠里的阿灾和两位男主角究竟会遇到什么样的新危机？！

异世界的访问者


帕姆水晶，其中蕴含着无限的能量。
被认为是化解能源危机的至宝。
但是它被确认仅存在于《口袋妖怪》的世界中。
我这次的任务就是找到它。

相遇


这个世界还真是广阔啊……
但是没关系！
只要有了这台探测器……
那个谁啊，别挡路啊！！

就职


你开船不看前面的啊!?
你自己不是也没看见我这么大一艘船么！
探测器丢了，飞船也被撞坏了……
这啥东西？
现在别说完成任务了，连回都回不去了，你要怎么赔我啊!?
听不懂你在说什么，不过要工作的话我这有很多职位空缺哦！
诶？

再见，海贼团!?


想说跟着船走，运气好说不定能遇上，就留了下来……
但没想到会在打劫时得到。
用它暂时替代了坏掉的引擎，这样就能回去了。
这样这次的任务总算可以划下句点了……
……可是为什么心里却并不感到高兴呢？

心意


这里的生活，每天都是在胡闹……
还经常要收拾烂摊子……
可是……
我不想和大家分开啊……

不安


对了，干脆辞职留在这里就好了嘛！
……但是，这里毕竟是一个完全不同的世界，真的要一直留在这里生活的话……我行吗？
现在的工作待遇也还算不错，万一留下来了才发现自己其实适应不了，到时候再想回头也不行了……
我想留下来，但是又有点怕……
到底该怎么办才好啊！？真伤脑筋！！
？


嗑
嗑
搞什么鬼啊？三更半夜的。
抱歉，但是有件事真的很想问船长。
你最初启程时是只有自己一个人对吧？
难道都不会感到心里很不安，想着说还是算了吗？
会啊，那不是很正常的吗？
很正常!?
因为不知道以后会发生什么事所以会感到不安，就算是我也一样。
不过我从来没想过算了这种事哦！
为什么？
因为到处去冒险，用自己的眼睛去看看这个世界，这就是我一直向往的。
所以比起不安，更多的是止不住的兴奋和期待啊！


虽然可能会遇到困难和不好的事，但只要让自己变得强到能挺过去就好了啊！
可如果因为怕这怕那而根本没去做，那我才是要后悔一辈子呢！
而且，万一哪天真遇到我自己搞不定的事了，还有你们在不是吗？
看来真的是我自己想多了，现在觉得心里轻松多了。
也终于知道船长那没心没肺的勇气是怎么来的了。
什么叫没心没肺呀！！
半夜把我吵起来还敢说这种话！！
咚
好痛！
就这样，因为从船长那里得到了勇气（？），我将水晶和辞呈一起送了回去。


船长，听说又发现新的地区了，怎么办？
那还用问吗？
POKEMON海贼团
起航！！
完

口袋妖怪四格学园



※这里是另一个口袋学园的故事。


最喜欢圆形东西的粉红蛋
カカッ
3+10=
谁来回答这道题!
最喜欢圆形的粉红蛋
ガタッ
哦!粉红蛋能回答吗!
3+10
啊，圆形的数字!
软软的海蛞蝓
3+3=
下面来回答这道题……
全身软软的海蛞蝓。
我知道!
ビシィィ
我要举手!
没人知道答案吗?
但是太软了

用生命教学


3+1=
这一道问题……
声音很大的爆音怪。
会喷火的火山骆驼。
不要喷火啊！
我来
我来！
会放电的雷霆狮。
等于5！
被麻痹了！
而且你还答错了！

红唇姐


口袋妖怪界的“美女”！
至少她是这样认为的。
老师，苗芽龟的身体不舒服。
交给保健室的红唇姐来！
让人家的吻来治好你！
病情恶化啦！

考试的呆呆兽和沼王



考试的蓝电狮



考试的毒鼬


不要用占卜术来做题！
看到了，第一题的答案是6……
会占卜术的光精灵。
全神贯注对付考试！
我能行！
不要吃！
しゃくしゃく
不要偷看！
不过当毒鼬全神贯注时
啊。
喷出了很臭的液体。
好臭！
要死啦～

决定班级里的各种负责人吧！





※原文中将“してくれい”中的“れい”和“礼”字的发音重合，翻译成中文就没啥笑点了。

擦黑板的刚比兽



供食系的呆呆兽和沼王



○○系的多塔克



供食系的红唇姐



广播系



※原文中的“广播”和“哦，是这样啊”的读音相近。

神奇宝贝特别篇

四十五卷简介（下）

文/Horuakuti　编/胧月

前情提要

在七宝市，布莱克收服电蜘蛛并击败了芦荟，获得了第二枚徽章。随后找到了博物馆中失窃的龙骨，并结识了飞云市道馆训练家亚堤。

本辑概要

布莱克与怀特在穿过矢车森林到达天箭大桥时，突然刮起一阵强旋风，布莱克正准备使用梦梦蚀进行推理，却被怀特推着继续赶路。他们终于来到了天箭大桥，怀特正帮布莱克拍落身上的泥巴和树叶时，横空飞出一个拖把，清洁老头责怪布莱克把他打扫干净的大桥弄脏了。布莱克解释泥巴和树叶是在树林中遇到能将衣服割破的强旋风时弄上的，清洁老头不以为然，提出通过精灵来决胜负。

老头的精灵是破破袋和奇诺栗鼠，布莱克派上梦梦蚀和电蜘蛛。梦梦蚀却因为讨厌破破袋的臭味而擅自回来了，于是换上暖暖猪，而它由于鼻孔很大，更加无法忍受臭气，根本没办法接近。小破袋使用“酸性炸弹”给了暖暖一击。电蜘蛛的电击被奇诺栗鼠弹开，因其能用覆盖有油脂的体毛弹开敌人的攻击。老头展开最后的攻击，以为胜券在握，不料破破袋却被暖暖一招击败。原来，布莱克让暖暖装作被打飞的样子，然后钻进了整理好的垃圾堆，找了两个塑料瓶子将鼻子堵住。电蜘蛛用丝线黏在桥柱顶，并荡下来抓住奇诺栗鼠荡来荡去。当奇诺栗鼠的围巾滑落时，乔拉使用“切裂”将其击败。原来老头是飞云市战斗公司会长新之助，他告诉布莱克他们在森林里遇到的是传说中的精灵毕力吉翁。

在飞云市一栋大楼里休息的布莱克，



看见一个迷路的小孩在哭泣。他走过去慰问，小孩却沉默不语。无奈之下，他决定去找大楼的工作人员帮忙，留下暖暖看着小孩。小孩突然对暖暖露出邪恶的笑，变成恶狐袭击暖暖。暖暖追它到电梯口，它变成另一个男孩进了电梯。楼层到后，恶狐现回原形冲出电梯，冲撞了楼道里的路人。暖暖追到楼梯上，碰到一个和自己长得一样的暖暖猪，便和它玩耍起来，不料突然被它推下了楼梯，原来又是恶狐变的。气坏的暖暖发起反攻，等布莱克和工作人员找来时，恶狐已经逃走了。

在两人面前暖暖表现出进化的征兆，此时恰巧布莱克收到道馆战预约的警报。布莱克穿过用蜂蜜做成的迷宫到达道馆最深处，与道馆首领虫系专家亚堤展开了激烈的战斗。勇士鹰使用“空气切割”将车轮球击败，接着却被石居蟹的“击落”打败，其实在与车轮球碰撞时，勇士鹰已经中毒。电蜘蛛被同样使用丝线的保母虫击倒在地，保母虫使用“刀叶”砍向电蜘蛛，自己却突然倒地，原来电蜘蛛通过丝线将毒传给了它。一直犹豫不决的布莱克终于派出暖暖对战石居蟹，正当亚堤以为得胜时，暖暖却进化成了炒炒猪，反败为胜。布莱克终于获得了甲虫徽章。

另一方面，和切连分头寻找布莱克的白露走进了一条黑暗的小巷子，于是使用了蜡烛精灵烛火灵。此时突然闯出来等离子团的人，把白露打晕并带走了她的精灵。爱丽丝发现了白露并将她带到道馆，炒炒猪因为对白露身上的气味起反应，打起了喷嚏。寻着这种气味，带着大家来到道馆附近的一栋大楼前，门却打不开。亚堤使用石居蟹将门凿开，众人解救了被困的所有精灵。在楼顶，发现了等离子团的七贤人斯穆拉和其成员，他们在道馆附近开辟了解放精灵的要塞，一边说着“要再一次唤醒英雄与黑色闪电，并统一人们的心”这样奇怪的话，一边撤退。

切连在前往白露被送往的医院途中，遇到了自称插肩调查队的一伙人。在填完一系列表格之后，切连加入了调查队。之前调戏暖暖猪的恶狐在一旁默默地关注着他们。



剧情评析

由于暖暖猪的进化，布莱克逆袭成功，收获了他人生中的第三枚徽章。在这次的路途中，布莱克和怀特等人先后邂逅了毕力吉翁和索罗亚。布莱克的暖暖猪遭到调皮的索罗亚的戏谑，似乎索罗亚会继续跟随着众人的脚步在之后的旅途中出现。

在布莱克的暖暖猪表现出进化的前兆时，怀特严禁布莱克将它进化。雌雄暖暖猪的组合如果就此中断，之前签约的很多广告就将作废，会赔偿一笔不小的金额。当看到布莱克利用暖暖猪的进化击败了亚堤的石居蟹，以及利用炒炒猪的特性寻找到了等离子团的藏身之处后，怀特改变了想法。她决定将支持布莱克追寻梦想的想法贯彻到底，允许了布莱克将暖暖猪进化。

本辑中再次出现了等离子团的七贤众，这次他的目的是在各地建立秘密的解放精灵的据点。这么看来，每位贤者的任务分工各不相同，他们各司其职使得等离子团在伊修地区的势力更加壮大。笔者相信，在布莱克和怀特的旅途中，剩下的几位贤者也会相继出现并与他们交手。

调皮的索罗亚在本辑中多次出现，虽然它并没有被布莱克和切连察觉，但是他俩的精灵都注意到了这一点。玩过游戏或是看过动画版的玩家都应该知道，索罗亚并不是邪恶的精灵，只不过有些爱捣蛋而已。索罗亚拥有变身成为任何物体的能力，从现有的情报来看，等离子团似乎对它还没什么兴趣，他们似乎只关心伊修地区上古神话中的神兽，但为什么索罗亚会跟随布莱克他们呢？



伊修地区的神秘精灵陆续出现，笔者相信在不久之后传说中被称之为黑色闪电的巨龙亦会登场。故事究竟会如何发展呢？欲知后事如何，请继续关注特别篇简介。

口袋妖怪DP物语

第8卷 第2话

广也，悲伤地再会！

伊原しげかつ/绘 阿鲁/译




没关系，晴太……
我曾对卡蒂狗造成过伤害……终于到了该承受一切的时候了……
因为受到心灵创伤而失败的卡蒂狗，怨恨我是理所当然的……
就这样吧……
回精灵球，灾兽……
广也……
哈哈哈，没错！
就这样成为卡蒂狗的食物吧！


唔……
……。
嗯？
咕噜咕噜
卡蒂狗……


好！
来战斗吧！
卡蒂狗！
什……
什么！


住、住手，晴太！
不干！
住……
啊！
ドッ
トン
唛！
唔……负电宝宝的电击……


好，要上了哦！
准备好了吗，卡蒂狗！


啊，那是……
对卡蒂狗造成心灵创伤的水系技能……
住手，晴太！
卡蒂狗怕水！
难、难道是认真的吗？
咦？
快逃，卡蒂狗！
颤抖
颤抖
颤抖
颤抖
不行，果然。
它还是怕水，根本都动不了……


钢帝企鹅！
住手啊！
给我上！


冲浪！


ドォッ
呜哇！
卡、卡蒂狗……
ザァァァ
唔……
广也
没事了，你看。


机器被……
打落了！
ニコ…
卡蒂狗！
卡蒂狗根本就没有恨你。


卡蒂狗在被操控时，拼命向我传达着信息。
表示能忍住，让我用技能去破坏机器。
你不怕水了吗，卡蒂狗……
グ…
当然怕了。
ズズズ…
又痛，又难受。
不过
ズズ…
卡蒂狗想和你在一起啊！


这不就是同伴吗！


卡蒂狗……



唔唔唔……
别开玩笑了！
这是给我演的哪出戏啊！
这样的话，就只能动用全部的口袋妖怪……


哦，竟然在这种地方！
嗯？
哦！
老爹！
普拉！
哟！
我已经知道基拉帝纳的去向了！


青之救助队
POKEMEW
DIAMOND CITY IV
作者：猫伊
审编：岚、星河



前情提要：仙精灵仙蒂的宴会策划公司举行的开业酬宾活动，被省钱省到丧心病狂的迪安茜公主抢到了免费名额。为了节省开支，仙蒂干脆让雷犽和冰影来厨房充当苦力。这两个熊孩子真的能好好切菜么？



开头这两页恶搞的是《美食的俘虏》。这是一部非常富有想象力的作品，我看的时候也常常想如果做菜也能像战斗一样热血该多有意思啊——虽然结局一般会变成我在看的时候特别想找点东西吃……顺便，雷犽、冰影，你俩都没发现自己的脑洞跟其他角色画风不统一么！



关于本辑封面：这辑致敬的作品是《战姬绝唱》。我第一次了解到这部作品是通过三个主角的黏土人手办——她们附赠的替换脸中都会有一张表情看起来非常猎奇……虽然动画实际上是很正常的战机元素美少女类型啦。



在第43辑中，神府便已就天坛、天秤、天琴群岛的归属展开了讨论。PS：除了这三个群岛外，还有南冠、北冕、巨爵另外三个地名全部来自八十八星座。另外神、海、风三个国家的形状我也分别参考了天龙座、鲸鱼座和天鹅座。话说，在小梦的带动下，超梦后援团的熊孩子们都变得爱看新闻了呢。



拉迪奥斯的吐槽：海国坚持认为案发期间神国的遮遮掩掩及绑匪的身分充分说明整场绑架是龙族在作戏——尽管我和莱希拉姆已经证实绑匪并非现役龙兵。原本应该很顺利的谈判在绑匪的搅合下，配合咱们糟糕的态度，真是不能再没救了。




拉迪奥斯的吐槽：（接上）现在议会非但不愿亡羊补牢，还要选择发动战争这种劳民伤财的行为。不知急着收回藩地的在座诸位会有耐心听我解释吗？慢着，超梦居然把我想说的全说了？怎么办……我还是干脆继续闭嘴好了。



海王子遭到绑架的相关情节请见第60至66辑。作为旁观者的我们早已明白这场绑架是黑街在幕后挑拨神府与海族的关系，但神族封锁消息、软禁使者团队阻止他们通知海国的作死行为同样加剧了矛盾的激化——何况现在他们依然没有检讨的意思。



恭喜超梦在成功解除一句话只能说十个字的心理障碍后侃侃而谈口若悬河！这一大通话大概把他从前50辑的台词量都补回来了吧？顺便拉提奥斯你在边角栏的吐槽也很犀利嘛，下次敢不敢主动在正片里念出来？



严肃地表示，其实我也很在意作为《口袋妖怪 钻石》封面神兽的迪亚路卡究竟和号称钻石公主的迪安茜有什么关系，目前除了民间吐槽，官方还没有任何说明。以及这两只的属性也非常有意思……同是钻石但公主却被钢系四倍克制（不过还好免疫龙系）。



不知道现在神府有没有后悔让超梦担任掌管科技的神祇。虽然在民众生活水平低下的精灵世界，科技局成为了冷衙门，却在超梦的努力下得到了极大的开发，也让他凭借实力在议会中获得了一席之地。



下辑预告：招惹到神族高层的超梦还能顺利参加下次会议吗？迪安茜公主的宴会上又会发生什么趣事呢？敬请期待！

PM小剧场：MEGA土豪公主



*被认错的大家伙是《怪物猎人4》中的岩龙亚种——桃岩龙。

文/迷　编/马修

《口袋妖怪 X · Y》好感度系统小探究



早在《口袋妖怪X · Y》发售之前，游戏内置的好感度系统就已名噪一时。好感度系统是第六世代引入的全新要素，好感度与亲密度一样是精灵本身固有的重要数值，玩家可在3DS游戏下屏的页面中选择ポケパルレ进行小游戏的操作。

当玩家拿到精灵后，身上携带的第一只精灵会在ポケパルレ页面的下方以小图标的形式出现，触碰精灵的图标会出现三个按钮，分别是装饰（もようがえ/decorate）、玩（あそび/play）、交换（いれかえ/switch）。下面来对此功能简单进行介绍。

玩（あそび/Play）

点击玩的按钮，就可以进入精灵抚摸的画面了。不少精灵在首次进入抚摸画面是背对着玩家的，玩家只需在精灵身上轻点一下，精灵就会回过头来。用触屏笔持续在精灵身上滑动，可对精灵进行抚摸，持续抚摸一小段时间后，精灵的头上会飘出音符或爱心的标记。触摸精灵身体的不同部分，精灵的表情也不一样。触摸不少精灵的特定位置，精灵还会难过或生气，向玩家做出不满或反抗的动作，十分有趣。抚摸不同种类精灵某些部位，还有不同的效果，例如抚摸皮卡丘的脸颊，会触电；抚摸雷吉阿伊斯的身体，手会被冰冻住；抚摸烈火蛾的翅膀，手会被烧伤。



■雷吉阿伊斯身体的寒气好重啊！手都被冻住了。

在下屏右上方有个绿色音符的按钮，点击此处可与精灵玩小游戏，前提条件是主角身上至少携带3只精灵，少于3只精灵将无法进行。小游戏共有3种，分别是摘树果（もぎってナッツ/Berry Picker）、头顶线球（ねらってヘッド/Head It）、拼图谜题（ぱったんパズル/Tile Puzzle）。

共有简单、普通、困难、无限4种难度模式。完成小游戏后依据成绩可获得点心奖励，完成的成绩越好，获得的点心质量也就越高，达到一定程度后可解锁下一个难度。


■该模式下还能看见鸟类精灵双足站地的样子。

摘树果小游戏是考验玩家反应的小游戏，游戏中有一棵大树长满了不同的树果，大树下方会出现精灵想要的树果，玩家必须以最快的速度把树上的树果用触屏笔传递给这些精灵。如果动作不够快精灵就会马上离去。最后以成功传递树果的总数获得称号和点心奖励。由于该小游戏对屏幕的伤害较大，而且困难模式的难度较大，不适合频繁操作。



推荐度：★★

头顶线球小游戏相对于摘树果不仅操作简单，对屏幕的伤害也不大，玩家只需根据线球掉落的速度有节奏地点击精灵，撞飞这些线球获得分数。根据准确度，获得的分数也不同。准确地撞击会飞出星星，得3分；如果撞得稍早或稍晚，则不会飞出星星，得1分。不同颜色的线球的掉落音效和速度也不同，玩家须掌握好规律。游戏最后会出现一个巨型线球，成功撞击这个线球能获得较高的奖分。笔者建议等到线球非常接近精灵头的位置再撞，在此前不要慌张，如果因为慌张稍早地点击，很容易出现Miss导致失分。当玩家熟练掌握操作规律之后，即便是困难模式，也很容易达成全连。此小游戏总体难度较低，并且只需轻点屏幕，就可很容易刷取高质量的点心。


推荐度：★★★★

拼图谜题小游戏考验的是玩家的观察力，玩家要在最短的时间内将被打乱的拼图复原，时间越短成绩越好。由于该拼图游戏的画面一直在动，笔者建议先将四角的拼图块复原，然后再将四边的拼图块复原。但最重要的还是熟能生巧。该小游戏简单模式难度较低，且时间短，玩家熟练操作后，大约仅需10秒就能玩完一局。但



推荐度：★★

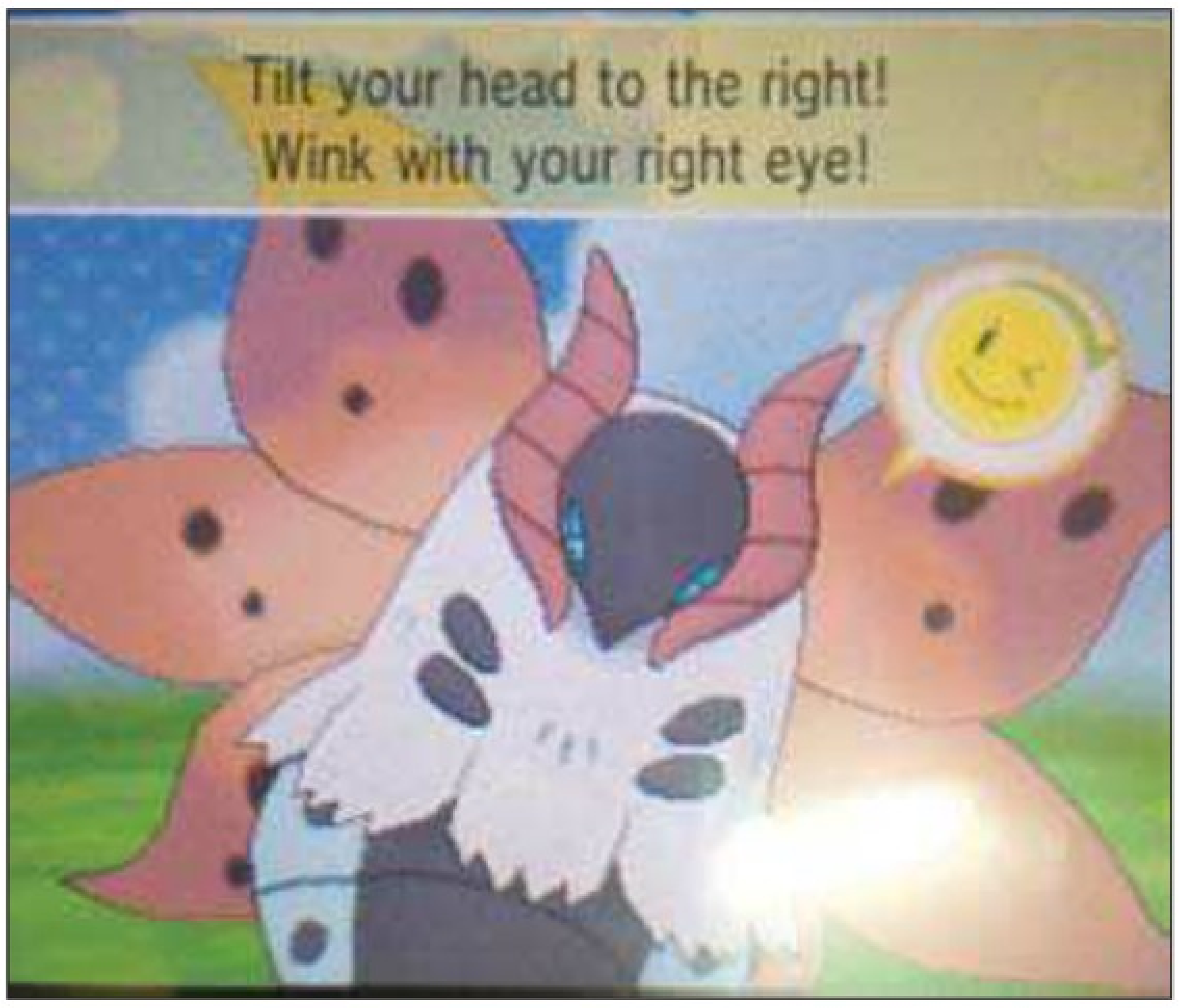
▲笔者玩拼图谜题简单模式的记录

是普通和困难模式难度较大，如果为了刷取点心的话，不建议玩该小游戏普通和困难难度。



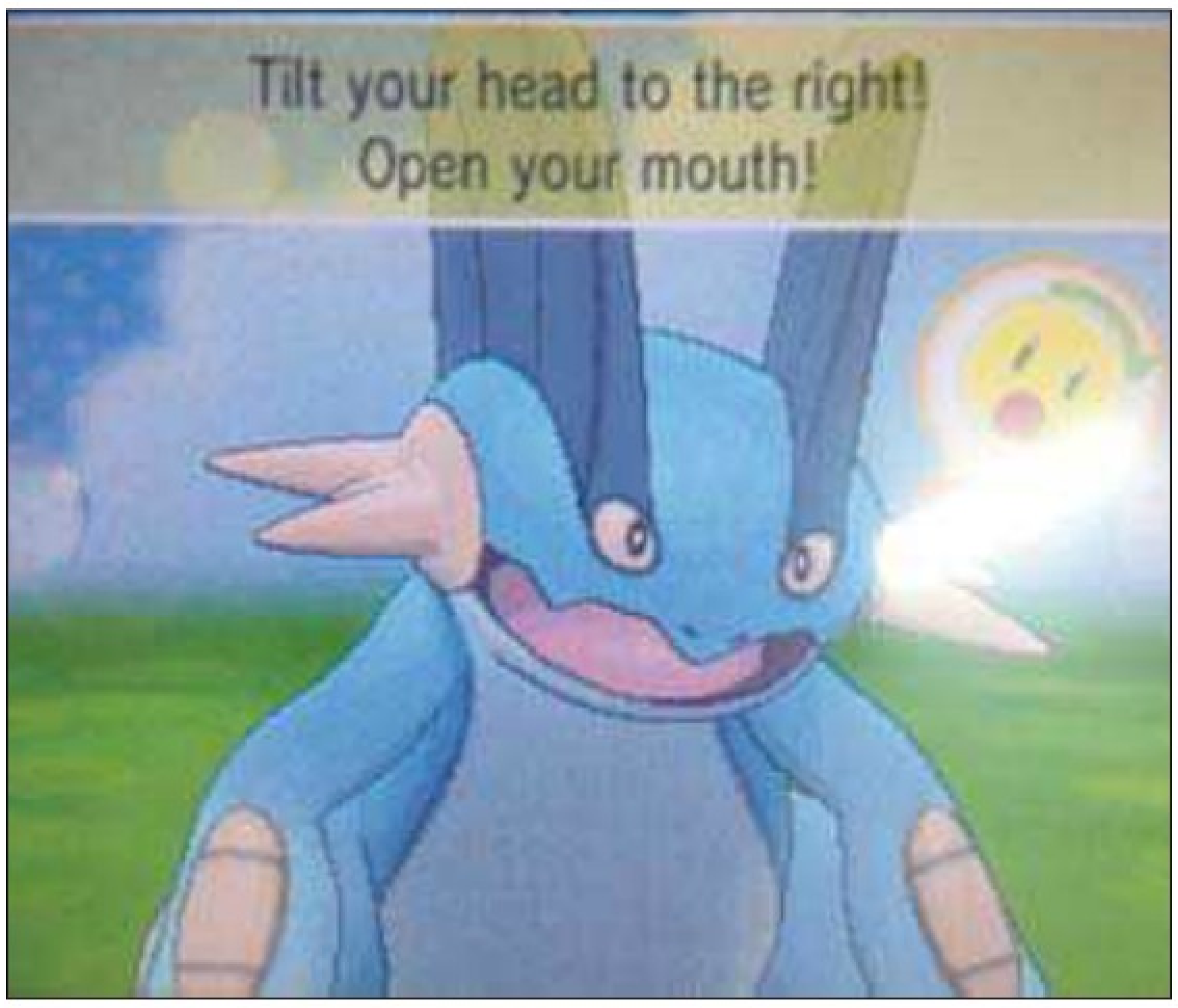
玩完小游戏后，就来犒劳一下心爱的精灵吧。点击下屏左上角的点心（原型为马卡龙）按钮，屏幕上方就会出现当前拥有的点心的栏，用触摸笔拖住点心到精灵的嘴边，可对精灵喂点心。精灵吃完一颗点心后，头上会飞出爱心，并增加好感度。不同质量的点心增加的好感度也不同，随着精灵吃下点心数量的增加，精灵吃点心的速度也会逐渐变慢，当精灵吃饱了之后会扭头拒绝玩家的点心。

抚摸精灵并喂食点心，玩家们对此操作一定再熟悉不过。不过在该页面下不仅可以抚摸和喂食点心，还可以和精灵做表情（该模式下摄像头是自动打开状态）。玩家面对着摄像头静止一小段时间，屏幕的左下方会出现一个小黄脸，出现小黄脸后，玩家可以对着摄像头扭头，精灵则会俏皮地向着相反的地方扭头。之后精灵的脸旁还可能出现黄脸，要求玩家做出相应的表情，例如张嘴、微笑、大笑、歪头微笑、闭上双眼、眨眼等表情。当玩家完成这些指定表情后，精灵会做出开心的表情，如果玩家未能做出相应动作，精灵会做出略失望的表情。（要完成这些表情要保证环境光线不要太暗，摄像头保持清晰，戴眼镜的玩家建议摘下眼镜。不过由于机能限制，即便做出了相应表情，游戏可能还是识别不了……）









交换（いれかえ/Switch）

交换按钮顾名思义可对当前在屏幕下方ポケパルレ页面乱撞的精灵执行交换操作。这里不仅仅有交换的功能，还能查看精灵当前的3种状态，分别是好感度、满腹度、娱乐度。





好感度（なかよし/Affection）

好感度是该模式下最重要的数值，相信玩家都曾为了要把伊布进化成仙精灵而把好感度增加到2颗心。好感度影响的不仅仅是仙精灵的进化，当玩家把任意精灵好感度刷上2颗心后，就会有1.2倍的经验加成，并且可以与一切加经验的道具或加成叠加。在战斗中，精灵出场也会抖动一下。如果持续刷满5颗心，游戏主角就会和精灵产生强大的心灵羁绊。派好感度满的精灵上场战斗，精灵出场后会做出会扭头或侧身的动作，等候玩家的指示。在战斗中，好感度满了的精灵有比一般精灵更高的会心率，更容易打出会心一击；在受到对方攻击时，也有低几率躲过对方的技能，在受到致命攻击时，有时还能挺下来剩1滴血留场。全新数值好感度的加入，显然是设计者希望玩家更加善待自己心爱的精灵，当对精灵细心照顾到一定程度时，就会在战斗中得到精灵的努力作为回报。



▲“去吧，水箭龟，我知道你可以的！”



▲“回来吧，水箭龟，你做的很好了”

增加好感度的方法，相信玩家们一定也不陌生，首先喂点心喂到吃不下为止，然后抚摸精灵，如果精灵头上出现爱心，则继续抚摸；如果出现音符，则不再抚摸，和精灵玩小游戏。若干场小游戏之后，精灵又可以继续吃点心了。刷好感度的一般方法就是不停重复上述动作。如果想高效率地刷取好感度，笔者个人推荐玩简单模式的拼图谜题小游戏或是困难模式头顶线球小游戏。前者一局时间短，效率高，虽然获得的点心质量不高，但是高速

弥补了这一缺点。后者玩起来简单，获得的点心数量多，质量也较高，虽然1分多钟1局，但是拿到高质量的点心等于变相节约时间。建议一次性连续玩3局小游戏，精灵的满腹度就会耗尽，又可以吃点心了。吃完点心别忘了对精灵抚摸2至3次。



▲"灾兽与（主角）心灵同步，打出了会心一击！"



▲"妙蛙花读懂了（主角）的心，躲过了攻击"



▲灾兽艰难地撑了下来，展现了与（主角）最强的一面"。

满腹度（おなか/Fullness）

满腹度是查看精灵还能吃下多少颗点心的数值。满腹度虽然只有5格，但实际上精灵一次性最多能吃下6颗点心。满腹度为空时，精灵吃点心会狼吞虎咽，当满腹度已经达到4格时，精灵吃点心会吃吃停停。满腹度达到5格之后，精灵便会拒绝玩家的点心。随着游戏时间的推移，精灵的满腹度会逐渐降低。当然如果要刷取好感度，肯定要通过玩小游戏来降低满腹度了。玩一局小游戏会减2格满腹度，3局小游戏就能使精灵的满腹度减为空。

娱乐度（あそび/Enjoyment）

相比于好感度和满腹度，玩家可能不会太关注娱乐度这一项重要的数值。娱乐度指的是玩家抚摸精灵能增加好感度的数值，当精灵有娱乐度时，抚摸精灵会飞出爱心，增加好感度，当精灵的娱乐度耗尽，抚摸精灵就会出现音符的图标，不会增加好感度。把精灵带在身上不停地奔波，就能增加娱乐度，当然快速增加娱乐度的方法还是玩小游戏了。依据玩小游戏的时间长短，每次玩完1局小游戏会获得1-2格的娱乐度。像玩家游戏中常用的孵蛋工具火矢鹰或烈火蛾，娱乐度通常都是满的。

装饰（もようがえ/Decorate）

最后要为大家介绍的是装饰功能。当玩家点击下屏的装饰按钮后，就可以对该页面的场景和道具进行布置了。在下屏上方可通过左右按钮来交换壁纸——开始时玩家只有几种单色调的壁纸，随着玩家玩小游戏和朋友或路人的赠送，壁纸也会慢慢多起来。其中包括以精灵属性为主题的壁纸。点击左下角的装饰道具（インテリア，Interior Items）按钮可以在指定位置放置装饰品，例如床、石头、小板凳、树

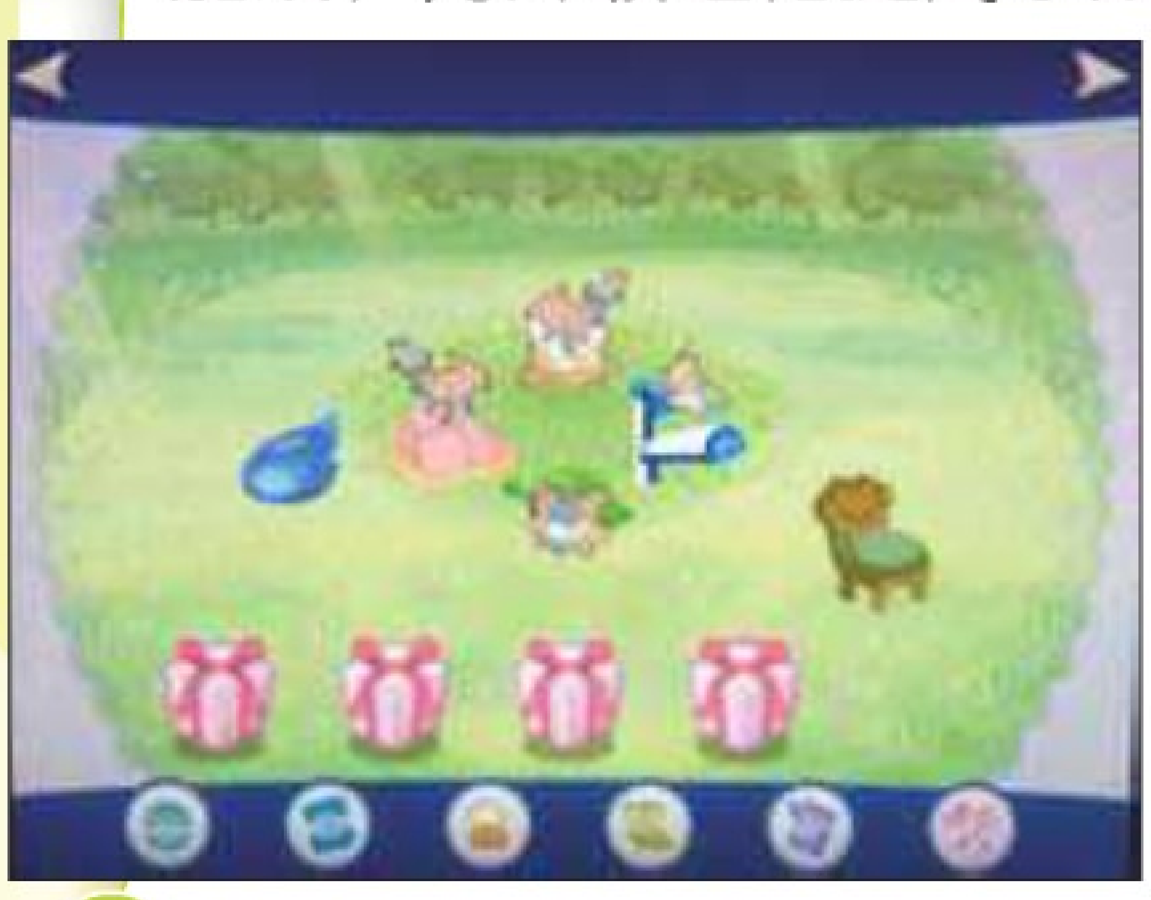
桩、树叶、坐垫等等。点击右下角的点心（ポフレ，Poke Puffs）可在下屏中央放置点心。设置完以后，玩家好友的精灵或路人的精灵就会停留在那些装饰品上，并且会享用玩家先前放置的点心，玩家可以点击这些游客精灵来查看这些精灵当前的主人名和好感度。这些精灵并不是白来的，它们还常常会送给玩家一些礼物作为回报，其中包括各种质量不同的点心和装饰品。





用好感度来更好地进行游戏体验

《口袋妖怪X·Y》的通关流程相比于前作较长，本土图鉴数量相当庞大。由于该作学习装置得到全面改良，因此各位玩家通关一周目都没什么难度。进入二周目的玩家大多都会进入孵蛋培养精灵的阶段。培养种类丰富的各式各样精灵对新老玩家来说都是一项不小的任务，像是在对战中热门但升级需求经验较多的叠翅鲨龙、巨甲龙和本作中的种族600的准神精灵软体龙在培养到完全进化上就要花不少功夫。为了避免频繁的刷NPC赚经验带来的枯燥感，笔者还是建议先把要训练的精灵在还没刷努力值之前先把好感度刷到2颗心，这样一来精灵就有额外的1.2倍经验加成，为升级进化提高了效率，同时玩家还能与各个心爱的精灵进行亲密接触，聆听精灵欢快的叫声或是愤怒的表情。米亚雷市的三星级餐厅是玩家培养精灵升级的理想场所。练级时建议选择多元对战模式，让待训练的精灵出战，同时算上好感度2颗心、幸运蛋、异国异ID加成、3级经验O能量，最高可获得1.2×1.5×1.7×3=9.18倍的经验。



除了经验加成，好感度最吸引玩家的地方还是好感度达到5颗心后在战斗中的能力强化效果。上文在介绍好感度的时候已经提到满好感度的精灵可以躲过命中率100的技能、撑住致命一击留1滴血，以及拥有更高的会心率。那么这些概率分别大约是多少呢？笔者选择了妙蛙花在5号路吸引溶食兽进行命中率的测试。5号路的群战溶食兽只有5级，并且只会技能拍打，是高效测试的推荐场所。测试了19个回合，每回合5只溶食兽共用5次拍打，合计使用了95次拍打，其中miss的次数共10次，miss率为10.52%，这几率和光粉的躲避几率较为接近。为了测试坚持住致命一击的概率，笔者用一只等级较低的灾兽来测试，在被高等级精灵打的16次中，有2次撑住了致命一击，概率为12.5%，与气息头

巾的发动率较为接近。最后测试会心率。笔者还是选用了拥有强运特性的灾兽。第六代的会心率共有4个等级，达到最高级后会心率将为100%。笔者的强运特性的灾兽刷满好感度后携带聚焦镜，在草丛里打了数十次的野生精灵，招招都出现了会心一击，无一疏漏。取下聚焦镜，使用会心率+1的技能试刀测试结果同样为招招会心。灾兽的强运特性加聚焦镜是会心率+2级，在好感度满的情况下招招会心；强运特性和急所技一起使用时，也是招招会心，测试结果为精灵在满好感度的情况下会心率增加1级，可与聚焦镜的效果叠加。那么满好感度的精灵技能的命中率有增加吗？笔者顺便用妙蛙花也简单地测试了下。满好感度的妙蛙花使用命中率95的技能飞叶快刀，依然出现了miss的情况，看来命中率是不发生变化的。通过以上测试可见，满好感度的精灵大致相当于同时带上了光粉、聚焦镜、气息头巾3个道具。



刷满好感度，精灵在战斗中就会展现不同寻常的实力，不仅如此，连精灵在战斗中的系统字幕也有很大变化。当成功发动了好感度带来的附加效果，不仅有字幕提示，精灵的头上还会飞出爱心标志。那么此时相信很多玩家忍不住会问，如此强大的追加效果，在跟人对战中也有效吗？答案是否定的。在玩家间的联机对战，或是随机对战和排位战都无法发挥满好感度带来的增益效果。单机模式下刷BP的战斗洋馆里的战斗，也无法发挥该效果。自己辛苦与精灵产生的羁绊，却不能带入高水平的对战中，多少有点遗憾，不过这也保证了对战的公平性。想要在玩家间的对战中取得胜利，还是要靠自己磨练技术。

既然精灵的好感度仅限于单机游戏中的体验，那么玩家完全可以不顾紧张的玩家间对战的套路，培养一些自己最喜欢的精灵。如果你的游戏早已通关，无法再度体验一周目冒险的乐趣，可以把期望放在今年11月将会发售的《Ω红宝石·α蓝宝石》，在新的冒险中进行体验。下面笔者推荐一些适合刷满好感度的精灵，仅仅起一个抛砖引玉的作用，玩家可在游戏中根据自己的喜好培养自己的最爱，体验到更多的乐趣。

NO.359灾兽



灾兽在玩家间的对战中一直属于冷门精灵，即便是第六代增加了MEGA形态，依然改变不了它被忽视的命运。不过由于灾兽的强运特性以及高达130的物攻种族，使得它在单机游戏中还有一片发挥的天地。给强运特性的灾兽刷满好感度并持有聚焦镜，那么在战斗中灾兽的攻击技能就会招招会心，不一定非要选择试刀了。虽然灾兽的耐久薄弱，不过凭借高物攻先手秒敌就不用担心被打的问题了。而且灾兽还是强运特性的精灵中唯一具有MEGA形态的精灵，喜爱灾兽的玩家一定不要错过。

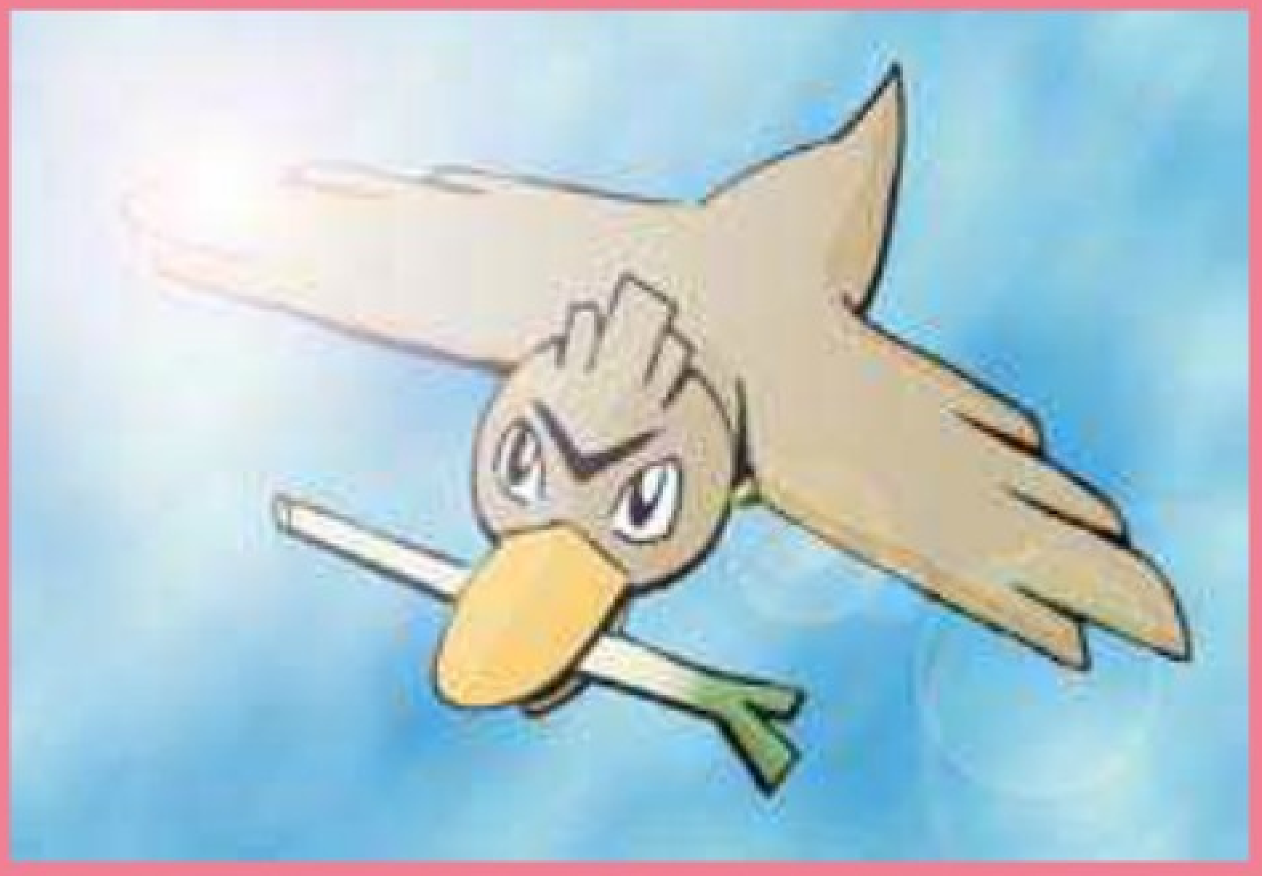
NO.452毒龙蝎

说起会心，玩家们很容易会联想到狙击手这一特性。狙击手特性听起来有一种酷酷的感觉，但是由于会心率不好掌控，在玩家间的对战中狙击手特性一直难以有良好的发挥。不过在单机里面的毒龙蝎绝对是狙击手特性的不二人选。毒龙蝎的物防不错，速度也不算太慢，物攻种族值不算高，仅有90，但是却能够学习十字毒爪和试刀这两个本系的急所技。在满好感度的状态下持有聚焦镜，就能够保证十字毒爪和试刀能够100%会心。在会心一击1.5倍威力和狙击手特性1.5威力加成的共同作用下，能够造成原本的2.25倍伤害。拥有双本系急所技的毒龙蝎可以轻松碾压一般的NPC的精灵。如果你愿意，还可以让冠军卡奈的王牌精灵MEGA莎娜多败倒在毒龙蝎的毒牙之下。



NO.83大葱鸭

大葱鸭是玩家们心目中的老兵油子级别的精灵。玩家可曾记得在枯叶市用烈雀与NPC交换大葱鸭的经历？早在第三代的末期，就有玩家设想大葱鸭在未来是否会有进化型态，然后历经了数代大葱鸭依然没有盼来自己的进化型态。不过大葱鸭和吉利蛋一样拥有自己的专属会心道具。持有长葱的大葱鸭会心率+2级，好感度满了之后使用任何攻击技能都能会心了。虽然大葱鸭的各项种族值略磕碜，不过在单机中打打NPC还是够了的，使用本属性的报恩加上会心一击也能打出不俗的伤害。如果你已厌倦了满大街的火失鹰来当交通工具，可以让大葱鸭来学习秘传机飞行，顺便体验下初代的感觉。



NO.214大力甲虫

大力甲虫在本代新增了不少连锁技能，与其MEGA形态的特性技能连锁相匹配。MEGA大力甲虫在极高的物攻和特性的作用下碾压NPC是完全不在话下的，虽然速度有所降低，可是在单机游戏中完全可以通过等级弥补速度的不足。技能连锁可以在一回合内干掉拥有坚硬特性的NPC精灵，例如钢天王钢匹的大磁鼻，对战古堡里的寄岩蟹。使用连锁技能就意味着遇到会心一击的效率更高，你还可以让大力甲虫交替持有大力甲虫MEGA石和聚焦镜来体验会心率的变化。



口袋妖怪详尽分析

——从神篇（一）

文/koflover　编/乌冬

这次的探讨话题为“从神”。从神指的就是从神兽，也就是地位屈居于主神兽（超梦之类）和幻神兽（譬如梦幻、雪拉比）之下的神兽，它们的最显著特征就是可以在官方的战斗设施中正常使用，也有不少玩家将其称作“二级神兽”，这些精灵的种族值总和大部分都是580。

本文以《口袋妖怪 X·Y》为战术讨论环境，不涉及精灵的培育环节，并默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着作者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱《口袋妖怪》的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

急冻鸟

（フリーザー/Articuno）

全国图鉴编号：376	分类：冷冻精灵
身高：1.7m	体重：55.4kg

能力方面

种族值					
HP	90	物攻	85	物防	100
特攻	95	特防	125	速度	85
50级能力极限值					
HP	197	物攻	150	物防	167
特攻	161	特防	194	速度	150
100级能力极限值					
HP	384	物攻	295	物防	328
特攻	317	特防	383	速度	295

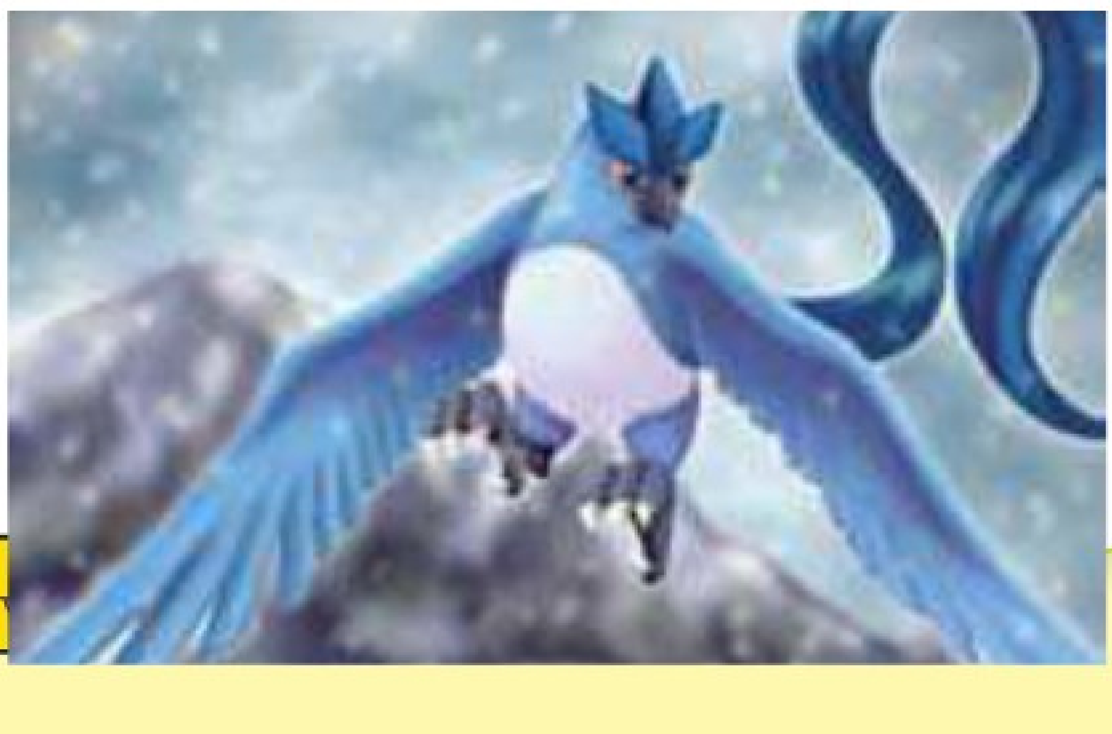
属性为冰+飞，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩

效果2倍：火、电、钢

效果1/2：草、虫

完全无效：地



特性

压力（プレッシャー/Pressure）：拥有该特性的精灵受到攻击时，使攻击方使用的技能多耗费1点PP。

隐藏特性

雪隐（ゆきがくれ/Snow Cloak）：场上天气为冰雹时，拥有该特性的精灵不会受到冰雹伤害，且被攻击时使攻击方的技能命中率修正为0.8。

升级技能一览

Lv1：羽休（はねやすめ/Roost）
Lv1：暴风（ぼうふう/Hurricane）
Lv1：冻干（フリーズドライ/Freeze-Dry）
Lv1：顺风（おいかぜ/Tailwind）
Lv1：绝对零度（ぜったいれいど/Sheer Cold）
Lv1：起风（かぜおこし/Gust）
Lv1：细雪（こなゆき/Powder Snow）
Lv8：白雾（しろいきり/Mist）
Lv15：冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard）
Lv22：心眼（こころのめ/Mind Reader）
Lv29：原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
Lv36：高速移动（こうそくいどう/Agility）
Lv43：冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）
Lv50：反射盾（リフレクター/Reflect）
Lv57：冰雹（あられ/Hail）
Lv64：顺风（おいかぜ/Tailwind）
Lv71：暴风雪（ふぶき/Blizzard）
Lv78：绝对零度（ぜったいれいど/Sheer Cold）
Lv85：羽休（はねやすめ/Roost）
Lv92：暴风（ぼうふう/Hurricane）

本作可以习得的技能机器

TM05	TM06	TM07	TM10
TM11	TM13	TM14	TM15
TM17	TM18	TM19	TM21
TM27	TM32	TM33	TM37
TM40	TM42	TM44	TM48
TM51	TM58	TM68	TM79
TM87	TM88	TM89	TM90
TM94	TM100	HM02	TM80
TM86	TM87	TM88	TM90
TM91	TM94	TM98	TM100
HM01	HM04		

特殊渠道技能和主要出处

啄食（ついばむ/Pluck）
第五代技能机器TM88。
冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第五代定点教学。
信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。
神鸟（ゴッドバード/Sky Attack）
第五代定点教学。
鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第四代技能机器TM03。
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。
忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）
第四代技能机器TM72。
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。
驱雾（きりばらい/Defog）
《珍珠・钻石・白金》技能机器HM05。
真空斩（エアカッター/Air Cutter）
第四代定点教学。
怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）	第四代定点教学。
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）	第四代定点教学。
龙卷（たつまき/Twister）	第四代定点教学。
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）	第三代定点教学。
模仿（ものまね/Mimic）	第三代定点教学。
黑雾（くろいきり/Haze）	《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。
治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）	《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。
神通力（じんつうりき/Extrasensory）	《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。

精灵特点分析

急冻鸟虽然贵为从神兽，但在对战中的实力只能说是中等偏下，其主要原因在于它的能力与属性的搭配实在太糟糕，导致它在攻击和防守这两方面都不怎么靠谱，在强调个人特色的对战环境中，急冻鸟自然没有足够的竞争力。

急冻鸟虽然没什么突出的特点，却也绝不是一无是处。与其他从神兽相比，急冻鸟拥有较为丰富的攻击和辅助技能，在不被对方属性克制的时候，称得上是“能抗能打”。如果玩家不太介意急冻鸟那拙劣的抗性的话，这只精灵还算值得一用。当然，急冻鸟怕石砾的弱点一定得引起重视，对于一只耐久型精灵来说，踩石砾就得掉一半血实在是元气大伤。



常用技能推荐

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

急冻鸟的主力特攻技能，威力、命中率和打击面都相当优秀，而且还能克制大量的热门精灵。即便冷冻光线不由冰系精灵来使用（即没有本系加成），它也称得上是一流的特攻技能。在队伍中有条件制造冰雹天气的情况下（尤其在双打或三打中），急冻鸟也可以考虑把冷冻光线换成威力更强的暴风雪（ふぶき/Blizzard）。

冻干（フリーズドライ/Freeze-Dry）

虽然冻干和冷冻光线一样都是冰系技能，但因为它多出一个克制水系精灵的特效，所以在打击面上和冷冻光线并不完全重复。对于急冻鸟来说，冻干如果和冷冻光线搭配使用，那它的目的就是为了打水系精灵，这就不用再花费一个技能栏去带觉醒草或觉醒电了。而且值得一提的是，被觉醒草4倍克制的“水+地”属性以及被觉醒电4倍克制的“水+飞”属性，同样被冻干4倍克制。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）

冻结之风的威力虽然远低于冷冻光线和冻干，但对于防守型急冻鸟来说倒还是个不错的选择，减速效果可以起到扭转双方行动次序的效果，就像粘网一样。

绝对零度（ぜったいれいど/Sheer Cold）

对于耐久相对出色的急冻鸟来说，绝对零度即使命中率低一些也是可以接受。绝对零度可以在心眼（こころのめ/Mind Reader）的帮助下获得必中效果，不过因为对手中了心眼后多半会换人，所以“绝对零度+心眼”的组合也只能在对手剩下一只精灵时才能真正发挥作用。另外，在许多民间对战规则中一击必杀技都是禁用的技能，如果玩家要让急冻鸟使用绝对零度的话，最好能事先和对手商量好。

暴风（ぼうふう/Hurricane）

威力不俗的本系特攻技能，但和暴风雪一样存在着不小的命中问题，只有在雨天中才能拥有良好的攻击效率。虽然急冻鸟并不算是雨天作战的好手，但真有队友靠特性或技能去求雨的话，急冻鸟靠暴风还是能为团队做出一定的贡献。如果玩家信不过暴风的命中率，又想要一个飞行系特攻技能的话，可以考虑威力仅60的真空斩（エアカッター/Air Cutter）。

原始力量

（げんしのちから/Ancientpower）

原始力量的主要目的就是反制火系天敌，尤其是火矢鹰、喷火龙、烈火蛾这些4倍怕石的对象。但由于这招基础威力太低，所以在其他场合基本派不上用场，而那个10%几率使全能力提升1级的特效也是可遇而不可求。

信号光线

（シグナルビーム/Signal Beam）

信号光线可以用来打击椰蛋树、雪拉比、恶人掌、暴君乌贼等4倍怕虫的精灵，不过这些精灵的使用率都不算特别高。虽然信号光线还克制巨甲龙，但毕竟巨甲龙能靠沙暴天气提升特防，急冻鸟靠这招和它硬拼并不是明智的做法。

神通力

（じんつうりき/Extrasensory）

如果玩家有条件从NGC的《口袋妖怪XD》中抓到急冻鸟的话，可以考虑把净化后学到的神通力保留下来一起传送到本作中，毕竟这招的基础威力有80，在急冻鸟的非本系特攻技能中是威力最高的。

觉醒力量

（めざめるパワー/Hidden Power）

虽然觉醒力量的威力在本作中被严重削弱，但毕竟它能模拟除仙系外所有属性的特攻技能，对于急冻鸟这种特攻技能较为匮乏的精灵来说还是很有用的。一般来说，急冻鸟都会选择觉醒火或觉醒地，前者用来杀伤4倍怕火的铁甲螳螂和铁盘坚果，后者则用来反克岩、火、电、钢这四个属性的天敌精灵。

冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard）

虽然急冻鸟大多都会主打特攻，但冰飞石这个能够先制攻击的物攻技能也是没有理由去放弃的。哪怕急冻鸟不加任何物攻努力值，在面对快龙、血翼飞龙、叠翅鲨龙（不加HP和物防努力值）这些4倍怕冰的精灵时，一发冰飞石也足以造成过半伤害。

蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

对于耐久较高且速度中等的急冻鸟来说，如果能后手使用蜻蜓点水的话，就可以为队友创造无伤上场的机会。如果急冻鸟不打算刻意降速度，那么先手使用的蜻蜓点水也算是个不错的游击技能，尤其是对付巨甲龙时的杀伤效果比信号光线要好得多。

自由下落（フリーフォール/Sky Drop）

自由下落虽然是本系物攻技能，但攻击效率实在不敢恭维，主要还是起到一个拖延回合时间的作用。因为本作没有永久冰雹天气，所以急冻鸟只能靠这招来配合剧毒以及剩饭的持续效果。由于自由下落会使对方有一回合不能行动，所以急冻鸟如果想靠压力特性去消耗对方技能的PP值的话，用飞空（そらをとぶ/Fly）去代替自由下落其实也是个不错的选择。

羽休（はねやすめ/Roost）

重要的辅助技能，急冻鸟无论选择攻击战术还是防守战术，都离不开羽休的回复能力。由于急冻鸟的压力特性能让对手有双倍的PP消耗，在耐久水准允许的情况下，急冻鸟甚至可以用“羽休+保护”的双重防守来消磨掉对方关键技能的PP值，如大字火之类（极限特攻的炎钢兽攻击极限特殊耐久的急冻鸟时，一发大字火的伤

害不足70%）。

顺风（おいかぜ/Tailwind）

一个不错的团队提速技能，在双打或三打中尤其有用，那些攻防能力优秀但速度不足的精灵，在顺风的帮助下就会变成势不可挡的重型坦克。

顺风和欺骗空间都能起到让“慢速精灵先手行动”的效果，两者区别在于顺风的提速效果有限，而欺骗空间也会被对手所利用。在单打中顺风也能派上一定的用场，但因为使用顺风和换人各需要一回合时间，所以队友只能在剩下的两回合享受到提速效果了。

驱雾（きりばらい/Defog）

虽然急冻鸟的最大弱点是石砾，但让它去使用驱雾并不算是个理想的选择。毕竟如果对手先撒下石砾的话，急冻鸟再上场驱雾就显得很不明智了。不过驱雾毕竟还有其他用途，如果队友能为急冻鸟扫掉石砾的话，那急冻鸟也可以帮助队友清扫撒菱和毒菱了。

剧毒（どくどく/Toxic）

对于学不会鬼火和寄生种子的高耐久精灵来说，剧毒是最理想的消耗手段。有时候剧毒并不是为了让对方毒发致死，而仅仅是让对方中毒的精灵不能够长时间留在场上，当对方不得不把中毒的精灵换下场时，我方就可以抓住这次机会去转守为攻。

保护（まもる/Protect）

虽然保护是个几乎全部精灵都会的大众技能，但在压力特性的精灵（比如急冻鸟）手中，还是能发挥出更好的效果。像肉搏、大字火、流星群这类基础PP只有5、最大PP也只有8的技能，我方让急冻鸟拿保护挡一下还是非常赚的。保护可以搭配替身（みがわり/Substitute）、影分身（かげぶんしん/Double Team）和羽休来进一步消耗对手技能的PP值，如果再搭配剧毒的话就很有可能把对方逼下场。

治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）

和神通力一样，治愈之铃也是原产自《口袋妖怪XD》的急冻鸟才拥有的技能。如果队伍整体偏重防守，使用睡眠（ねむる/Rest）的精灵比较多，或是一定要为某些关键的攻击手去解除烧伤或麻痹状态的话，那么治愈之铃就很有使用必要。

常用道具推荐

剩饭（たべのこし/Leftovers）

关注过前几辑的读者朋友，可能会注意到笔者经常会把剩饭和光粉（ひかりのこな/BrightPowder）拿来一起比较。就笔者个人观点，光粉在大部分情况下都比剩饭要好用，毕竟成功回避对方一次攻击所减少的HP损失，可能是细水长流的剩饭永远也补不回来的。不过急冻鸟的情况有所不同，因为它经常会带保护来搭配自身的压力特性进行消耗，在保护的这回合光粉就完全起不到任何作用了，况且剩饭的HP回复积攒起来的话可能足够多用一次替身，这样就更有资本去继续消耗。

坚硬头盔

（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

在如今这个注重对攻的对战环境中，



有很多防守型精灵都越来越青睐坚硬头盔这件道具。毕竟和回复1/16最大HP的剩饭相比，使对手损失1/6最大HP的坚硬头盔在短时间内能得到更大的收益。不过急冻鸟的物防能力只能算是一般，让它带坚硬头盔的话就有种“杀敌一千自损八百”的感觉。

突击背心（とつげきチョッキ/Assault Vest）

特防原本就比较高的急冻鸟，再带上突击背心后特殊耐久会更上一层楼。不过急冻鸟毕竟抗性匮乏，再加上此时还得放弃能够回血的羽休，所以一般只是去和对方的特攻手正面对攻，不会当作特防盾牌来打。

专爱围巾（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

虽然急冻鸟的快攻能力离一流水准有很大差距，但带上专爱围巾后还是可以去打快攻的，尤其是去针对4倍怕冰的精灵时效果非常好。

战术打法介绍

特殊攻击打法

特性选择：压力
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭、专爱围巾、突击背心
必备技能：冷冻光线
优先技能：冻干、羽休、冰飞石、蜻蜓点水
备选技能：上文推荐特攻技能、保护

特殊攻击打法的急冻鸟除了是一名特攻手以外，也算是半个特防盾牌，这种打法的侧重就是把急冻鸟“能抗能打”的特长去最大程度发挥出来。急冻鸟在携带剩饭、专爱围巾和突击背心这三种道具时，配招和努力性格方案略有区别，这里逐一来介绍一下。

携带剩饭的急冻鸟更偏重防守消耗，建议用加特防减速度的性格并加满252点特防努力值，尽可能提高特防收益，其他努力酌情分给HP、物攻和特防即可。技能方面，除了必备的冷冻光线之外，其他技能也有不错的使用价值：冻干能打击水系精灵，羽休和保护有利于打持久战，冰飞石能够在关键时刻救场，蜻蜓点水在后手使用时（因为这只急冻鸟要刻意降速）可以给队友创造无伤上场的机会。

急冻鸟如果带专爱围巾，那就当作一个典型的快攻精灵去打。努力分配建议是特攻252、速度252，性格加速度减物攻或减物防。之所以要让急冻鸟选择极限速度的方案，是因为这样才能保证自己的速度快过龙舞一次的快龙和暴鲤龙，超过那些速度种族值130的精灵更是不在话下。专爱围巾急冻鸟虽然要放弃羽休，但因为能用蜻蜓点水来游击，操作起来还是很灵活的。

急冻鸟如果带突击背心的话，就是铁了心要和对方的特攻手硬拼到底。努力分配建议是特攻252、特防252，性格加特防减速度或减物攻。因为突击背心禁止使用所有变化类技能，所以急冻鸟剩下可选的攻击技能也不多，除了必备的冷冻光线和冻干外，暴风、原始力量、觉醒力量、冰飞石这些招能带也尽量带。至于蜻蜓点水，因为它的后手换人功能在有羽休来回血的前提下才能得到最大程度的发挥，笔者个人认为此时带这招的意义不大。

防守消耗打法

特性选择：压力
努力性格：特防252，HP、物防和特攻酌情分配，性格加特防减速度
可选道具：剩饭、坚硬头盔
必备技能：羽休
优先技能：冻干、保护、剧毒、蜻蜓点水
备选技能：顺风、驱雾、替身、影分

身、治愈之铃、反射盾、自由下落/飞空

急冻鸟的防守消耗打法算是它的老本行了。虽然急冻鸟的防守能力绝对称不上一流，但它至少有合格的回复能力，用于防守消耗和团队支援的技能也一应俱全，再加上能够耗PP值的压力特性，整体来说还是值得一用。

防守消耗打法的急冻鸟在场上大概有以下这几种思路：消耗对方的HP、消耗对方关键技能的PP值、尽可能支援团队，而且这几种思路彼此之间是可以相互穿插，有所侧重的。如果以消耗对方HP为主要目的，那急冻鸟可以考虑“羽休+剧毒+保护+冻干/自由下落”这种配招，甚至道具可以再带上坚硬头盔，进一步加大HP消耗力度。不过这种纯靠剧毒来消耗HP的手段实在太过于消极，很容易被对方抓住空子去抢攻或强化，等到残局时再进行消耗可能会更好。

如果急冻鸟要消耗PP值，那么保护、替身、影分身和飞空这几招都是以这个为目的。不过急冻鸟上场后不可能只干消耗PP值这一件事，而且这几招带齐的话正面对攻能力会大幅度下降，所以玩家根据实际情况从中选出一两招就足够用了。另外，影分身这个技能在民间规则中有很大争议，玩家要用这招的话最好能跟对手事先达成共识。



急冻鸟在消耗HP和消耗PP值的基础上，还可以尽量为团队提供一些支援，这是通过蜻蜓点水、顺风、驱雾、治愈之铃和反射盾这几招来实现的。因为这些技能要么在前文中已经进行过详细分析，要么效果简单明了，这里就不再去过多解释了，玩家到底要选哪几招，还得好好审视一下自己队伍到底有哪些迫切的需求。

绝对零度打法

特性选择：压力

努力性格：特防252，HP、物防和速度酌情分配，性格加特防减物攻

可选道具：剩饭

必备技能：绝对零度

优先技能：睡眠、梦话、心眼、羽休

备选技能：替身、影分身、蜻蜓点水、飞天/自由下落、保护

急冻鸟的绝对零度打法绝对称得上是特色鲜明，毕竟绝对零度是一个没有属性盲点的一击必杀技，能同时学会“绝对零度+心眼”的精灵，除了急冻鸟之外就只有图图犬了。当然，绝对零度这类一击必杀技一直都被不少玩家所抵制，所以玩家要想让急冻鸟使用绝对零度打法，事先一定要取得对手的允许。

急冻鸟的绝对零度打法又分为“梦话抽奖流”和“心眼威慑流”这两大流派。梦话抽奖流顾名思义，就是利用睡眠来进行续航，再期待梦话能抽到绝对零度，最后再祈祷绝对零度能够命中。急冻鸟如果带上飞天或自由下落的话，由于梦话不会抽选到这两招，所以选中绝对零度的几率就会从正常时的1/3提升到1/2，再把绝对零度的30%命中率考虑进去的话，急冻鸟每回合有15%的几率能将对手秒杀。急冻鸟带替身、影分身或保护也是可行的，这些技能被梦话抽中后，能让急冻鸟在场上

存活更长时间，这就有更多的机会去用绝对零度来赌运气。

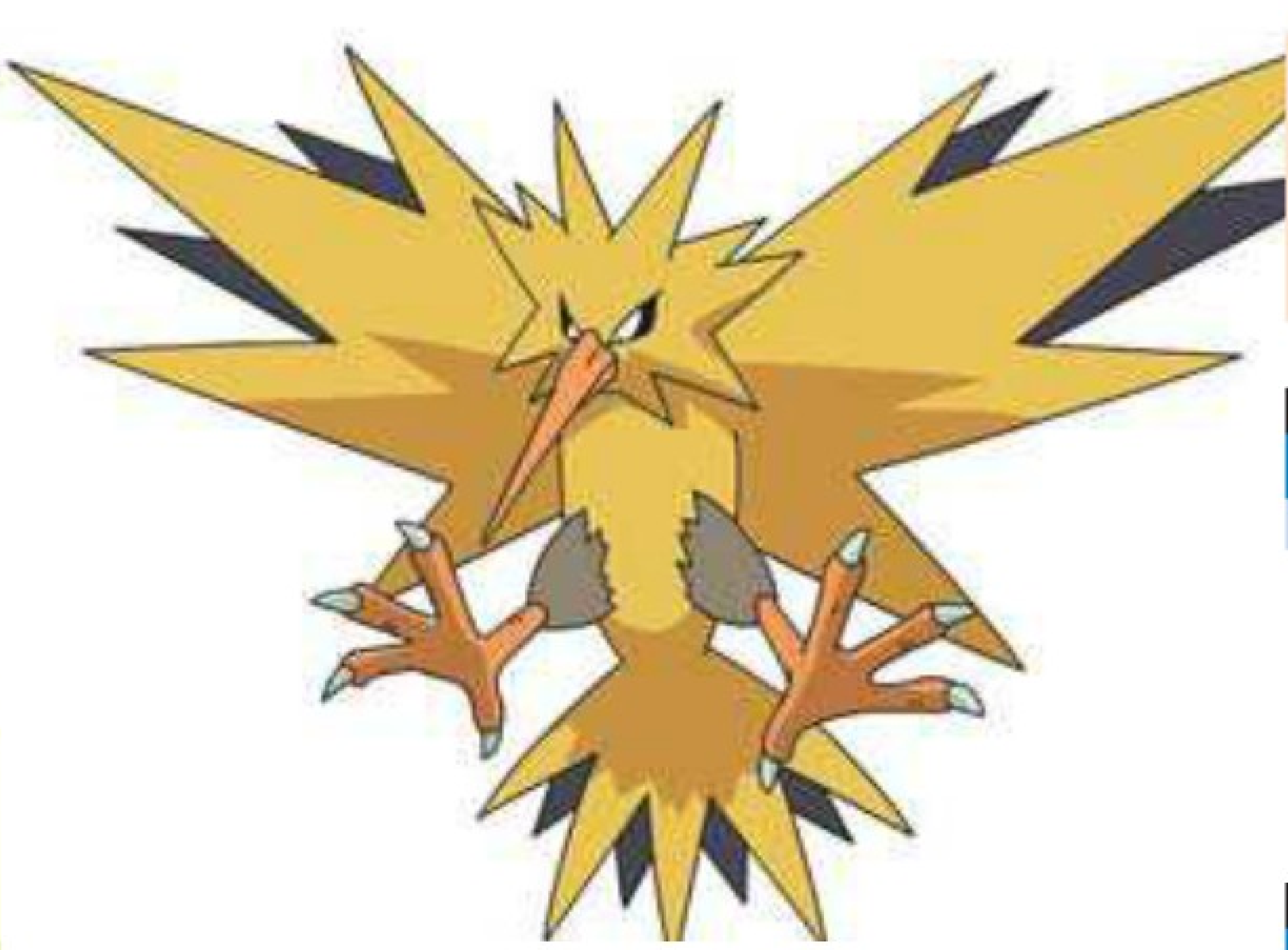
“心眼威慑流”则是截然不同的思路。当对方知道急冻鸟有绝对零度而且又看到它使用心眼，在绝大多数情况下都会选择换人，而急冻鸟就可以利用对方一定会换下场的心理来争取一些主动权。比如说再次使用心眼继续给对方施加压力（配合钉子会有不错的效果），使用替身或影分身来增加自己的留场能力，使用蜻蜓点水并在对方换人后再派上克制对方的精灵上场，继续使用绝对零度来赌一赌那30%的运气。总之，“心眼威慑流”的急冻鸟虽然只有两招可以自由调换的技能，但依然可以打出丰富的战术套路。



闪电鸟

（サンダー/Zapdos）

全国图鉴编号：145	分类：电击精灵
身高：1.6m	体重：52.6kg



属性为电+飞，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、岩

效果1/2：草、斗、飞、虫、钢

完全无效：地

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：拥有该特性的精灵受到攻击时，使攻击方使用的技能多耗费1点PP。

隐藏特性

静电（せいでんき/Static）：拥有该特性的精灵受到接触攻击的伤害时，有30%几率使攻击方被麻痹。

能力方面

种族值					
HP	90	物攻	90	物防	85
特攻	125	特防	90	速度	100
50级能力极限值					
HP	197	物攻	156	物防	150
特攻	194	特防	156	速度	167
100级能力极限值					
HP	384	物攻	306	物防	295
特攻	383	特防	306	速度	328

升级技能一览

Lv1：羽休（はねやすめ/Roost）

Lv1：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）

Lv1：钻孔啄（ドリルくちばし/Drill Peck）

Lv1：啄（つつく/Peck）

Lv1：电磁震荡（でんきショック/Thundershock）

Lv8：电磁波（でんじは/Thunder Wave）

Lv15：见切（みきり/Detect）
Lv22：啄食（ついばむ/Pluck）
Lv29：原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
Lv36：充电（じゅうでん/Charge）
Lv43：高速移动（こうそくいどう/Agility）
Lv50：放电（ほうでん/Discharge）
Lv57：求雨（あまごい/Rain Dance）
Lv64：光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）
Lv71：钻孔啄（ドリルくちばし/Drill Peck）
Lv78：雷电（かみなり/Thunder）
Lv85：羽休（はねやすめ/Roost）
Lv92：电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）

本作可以习得的技能机器

TM05	TM06	TM10	TM11
TM15	TM16	TM17	TM18
TM19	TM21	TM24	TM25
TM27	TM32	TM37	TM40
TM42	TM44	TM48	TM51
TM57	TM58	TM68	TM70
TM72	TM73	TM87	TM88
TM89	TM90	TM93	TM94
TM100	HM02		



特殊渠道技能和主要出处

热风（ねつぷう/Heat Wave）
第五代定点教学。

信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）
第五代定点教学。

神鸟（ゴッドバード/Sky Attack）
第五代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

顺风（おいかぜ/Tailwind）
第五代定点教学。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第四代技能机器TM34。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

驱雾（きりばらい/Defog）
《珍珠・钻石・白金》技能机器HM05。

真空斩（エアカッター/Air Cutter）
第四代定点教学。

怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

龙卷（たつまき/Twister）
第四代定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

接力棒（バトンタッチ/Baton Pass）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。

金属音（きんぞくおん/Metal Sound）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。

神通力（じんつうりき/Extrasensory）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。

精灵特点分析

闪电鸟除了在第一世代被急冻鸟压过风头以外，一直以来都是“三圣鸟”中的最强者，甚至还当过一段时间的“最强从神兽”。如今闪电鸟虽然被属性相同的后辈波尔托罗斯抢走了一部分风头，但也从未跌出过热门精灵的底线。况且对于实机玩家来说，《口袋妖怪 X・Y》存在有个体值必定三项31的闪电鸟，培养起来还是非常方便的，只是这样就得统统舍弃前作特殊技能。

闪电鸟的最大特点就是“攻守兼备”。在攻击方面，闪电鸟拥有出色的特攻和相对丰富的特攻技能，速度也处于中等偏上的水准。如果玩家要选一只电系特攻手的话，除了波尔托罗斯以外，闪电鸟就是最理想的选择了。在防守方面，“电+飞”这个属性组合为闪电鸟带来了相当优秀的抗性，况且它自己的耐久也不差，而且还有大量能用于防守的技能。虽然很少有玩家会把闪电鸟当作纯粹的盾牌来用，但它的协防价值是每一位闪电鸟使用者都必须要重视的。本作中电系精灵都新增了不被麻痹的能力，这对闪电鸟来说也是个好消息。

常用技能推荐

十万伏特
（10まんボルト/Thunderbolt）

性能可靠的本系特攻技能，在一般情况下都是闪电鸟的首选特攻技能。不过，在有队友为闪电鸟创造雨天天气的情况下，完全可以去追求威力更高的雷电（かみなり/Thunder）。

放电（ほうでん/Discharge）

虽然放电的威力比十万伏特低了10点，但它有30%的附加麻痹几率，在对付一些高速精灵或是高特殊耐久的精灵时会有意想不到的收获。另外在双打和三打中，能够同时攻击多个目标的放电一般都是闪电鸟优先考虑的本系特攻技能，而且这招还可以搭配有避雷针特性的场上队友来打出一些特殊的战术配合。

变压（ボルトチェンジ/Volt Switch）

电系版本的蜻蜓点水，不过这招在攻击地面系精灵或避雷针、蓄电等特性的精灵时无法触发换人效果，所以远不如蜻蜓点水好用。

充电光束
（チャージビーム/Charge Beam）

定位非常尴尬的本系特攻技能，这招虽然提升特攻的特效很诱人，但无奈基础威力太低而且又和十万伏特等技能属性重复，所以最好还是搭配接力棒一起使用。

热风（ねっぷう/Heat Wave）

热风对于闪电鸟的重要价值完全可以用“如虎添翼”这四个字来形容，有没有热风的闪电鸟，在特攻方面的表现完全是判若两人。从另一个角度来说，热风也是闪电鸟去和波尔托罗斯竞争的重要本钱。

真空斩（エアカッター/Air Cutter）

威力偏低的本系特攻技能，虽然有易会心的特效，但闪电鸟在有了电系特攻技能和热风后，一般都不会对这招产生太大的兴趣。

神通力（じんつうりき/Extrasensory

备用特攻技能，最大的作用可能就是去杀伤一下MEGA妙蛙花。而耿鬼和火鸡斗士这种精灵，十万伏特对它们造成的伤害其实不比神通力差多少。

觉醒力量
（めざめるパワー/Hidden Power）

觉醒力量主要是为了填补闪电鸟的

打击面盲点，一般都只选择觉醒冰或觉醒草。假设以闪电鸟满特攻努力而对手的HP和特防努力为0时，觉醒冰对大多数4倍怕冰的龙系精灵能造成80%以上的伤害，觉醒草对巨沼怪有60%以上的伤害。另外觉醒草也是克制洗衣机电鬼的惟一手段。

蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

虽然变压的伤害比蜻蜓点水高得多，但从游击效率方面来讲的话，还是蜻蜓点水更有优势。不仅仅是防守型闪电鸟，有些攻击型闪电鸟也会带上这招，让自己变得更加灵动。

羽休（はねやすめ/Roost）

羽休对闪电鸟来说有着不可替代的重要意义。攻击型闪电鸟很需要羽休来提高自身续航能力，毕竟自己只有活得更久才能打出更高的伤害输出；而防守型闪电鸟也只有在保证回血的前提下才能安心防守，另外还可以配合压力特性和电磁波去打消耗。

顺风（おいかぜ/Tailwind）

造福团队的辅助技能，能够使队伍中的慢速精灵有望获得先手攻击机会。不过因为闪电鸟自身能学会高速移动（こうそくいどう/Agility）和接力棒，所以顺风这招还是在双打和三打中使用吧。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

强力干扰技能。对于快攻手来说，中了电磁波后就会丧失大部分战斗力；而那些慢速攻击手被电磁波麻痹后也不怎么好受，因为此时会被闪电鸟用羽休和替身（みがわり/Substitute）玩弄于股掌中。

接力棒
（バトンタッチ/Baton Pass）

尽管闪电鸟并不以接力为生，但有接力棒可用的话总是能给自己的战术带来一些变化。比如它把高速移动和充电光束的强化效果接力给队友，或是在队友给它接力后，再把这部分接力成果传递给下一名队友。需要注意的是，接力棒在本作一旦被忘记后就再也没法回忆了。

驱雾（きりばらい/Defog）

虽然驱雾是个战略意义极其重要的技能，但因为闪电鸟的好技能实在太多，让它带这么一个大众技能似乎有一点浪费。但话说回来，能学驱雾且防守能力能与闪电鸟一较长短的精灵也没几只，如果玩家不介意让闪电鸟干这种蓝领工作的话，它还是个非常优秀的驱雾使用者。

充电（じゅうでん/Charge）

只有当闪电鸟使用接力棒的时候才会考虑到的技能。闪电鸟充电后可以使自己下次电系攻击的伤害加倍，但这等于摆明告诉对方玩家“赶快把地面系精灵换上来”，想要靠这种手段打伤害输出肯定是不现实的。不过即便闪电鸟没有机会出手攻击，至少也可以把充电所



提升的1级特防接力给队友，但要注意的是“电系攻击伤害加倍”的效果是无法被接力的。

常用道具推荐

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

生命玉能显著提升闪电鸟的伤害输出，而损失的那部分HP又能靠羽休补回。对于攻击型闪电鸟来说是非常理想的道具，比专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）要好用得多。

专爱围巾
（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

专爱围巾也是攻击型闪电鸟的理想选择，此时闪电鸟一般都会去追求极限速度。极限速度的专爱围巾闪电鸟倒不是为了刻意超过谁，只是为了最大限度保证自己的速度竞争力，毕竟它如果不极限速度的话，就可能会被三颜龙、盖努塞克特这些精灵反超，这样就达不到先手制敌的目的了。不过闪电鸟带专爱围巾的话就得放弃不少好技能，比如羽休、接力棒等等。

突击背心
（とつげきチョッキ/Assault Vest）

带突击背心的攻击型闪电鸟是另一种截然不同的思路。虽然它在速度方面无法和一般的快攻手竞争，但凭借着抗性和耐久还是能和对手硬拼的。如果队友能用许愿为闪电鸟回血的话，那么这只携带突击背心的闪电鸟也能胜任联防的工作。

光粉（ひかりのこな/BrightPowder）

虽然闪电鸟和急冻鸟一样都能用压力来消耗对方PP值，不过闪电鸟因为战斗力更强，在大部分情况下都不需要用保护（まもる/Protect）去消极防守，所以也没什么机会去蹭剩饭（たべのこし/Leftovers）的回血。如果要从光粉和剩饭这两件装备选择一个的话，笔者个人认为光粉的收益略大一些，但剩饭肯定也是有用的。

坚硬头盔
（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

非常适合防守型闪电鸟的道具，毕竟闪电鸟对飞行、格斗、虫、钢这四个常见的物攻属性都有抗性，在联防时能够给对方造成不俗的反弹伤害。比如铁甲螳螂很喜欢用蜻蜓点水或子弹拳，这时候玩家就可以派出闪电鸟给它一些教训。

弱点保险（じゃくてんほけん/Weakness Policy）

如果玩家能从《口袋妖怪XD》中设法入手一只会接力棒的闪电鸟，那道具可以考虑用弱点保险。当闪电鸟利用弱点保险的效果打出一波进攻后，还可以把弱点保险的强化成果再接力出去。

战术打法介绍

特殊攻击打法

特性选择：压力
努力性格：详见下文分析
可选道具：剩饭、生命玉、专爱围巾、突击背心
必备技能：十万伏特/放电/雷电
优先技能：热风、羽休、觉醒冰/觉醒草
备选技能：上文推荐特攻技能、蜻蜓点水

闪电鸟作为电系中的一流特攻手，这种特殊攻击打法自然是它的老本行。闪电鸟根据自身携带道具的不同，在技能搭配和努力性格方面略有区别，下面分别介绍。

如果闪电鸟的道具选择的是生命玉或剩饭，那可以考虑特攻252，速度252，性格加特攻减物攻的方案。闪电鸟之所以选择加特攻的性格，是因为这样

可以进一步增加伤害输出能力，凭借着125的特攻种族值能打出接近150特攻种族值满特攻努力的水准。而速度的竞争力不足其实可以靠操作来规避，虽然满速度努力的闪电鸟在速度方面比不过90速度种族值的极限速度精灵，但它们在实战中如果面对面的话，闪电鸟先退避三舍又有何妨？

如果闪电鸟带的是专爱围巾，那为了这件道具的收益是必须要极限速度的，也就是特攻252，速度252，性格加速度减特攻的方案。因为专爱围巾锁技能的关系，所以闪电鸟可能没什么机会用羽休来回血，不如干脆放弃这招，但这时候让它带一招变压或蜻蜓点水倒是个好主意，正好可以利用先手优势打完就跑。

携带突击背心的闪电鸟在保证特攻能力的前提下，可以放弃一些速度并多加一些努力值给特防，特攻、特防和速度这三项能力究竟怎么分配，很大程度上取决于玩家的个人喜好，当然性格还是得加特攻减速度才行。突击背心的闪电鸟也必须要放弃羽休。

半攻半守打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防、特攻、特防和速度酌情分配，性格加特攻减物攻

可选道具：剩饭、光粉、坚硬头盔

必备技能：十万伏特/放电/雷电、羽休

优先技能：热风、觉醒冰/觉醒草、电磁波

备选技能：上文推荐特攻技能、蜻蜓点水

闪电鸟的半攻半守打法在配招方面与特殊攻击打法大致相仿，主要是增加了一招电磁波作为优先技能去考虑，但在道具和努力性格方面，两者就有明显的不同了。上文中之所以给出如此模棱两可的努力分配方案，是因为攻击、耐久和速度这三者之间的最佳比例本来就是个见仁见智的问题，再加上闪电鸟每次面对的对方精灵也并非一成不变，所以不可能有哪种努力分配方案是最优解。

笔者个人倾向于在速度方面加124点努力值，使闪电鸟的速度达到136，这样的话可以保证快过极限速度的MEGA巨甲龙以及一大批速度种族值70的极限速度精灵。之所以把速度“超过速度种族值70的精灵”作为目的，是因为在这个团体中的许多精灵都喜欢追求极限速度，比如蘑菇斗士、重钢蟹、铁甲贝等等，如果闪电鸟比它们速度快的话还是有很大优势的。当然，因为闪电鸟有电磁波，所以完全放弃速度也未尝不可，一旦把对方麻痹后即便自己的速度再慢，也是能确保先手优势的，只不过这种“电磁波间接提速”的方式并不是万能的。

至于剩下的努力值究竟是优先加攻击还是优先加耐久，很大程度取决于玩家所选择的配招和携带道具。如果闪电鸟带有热风、觉醒冰/觉醒草之类的特攻技能那就多加特攻努力，反之就偏重耐久。另外闪电鸟的道具如果带的是坚硬头盔，那建议多加一些HP和物防努力，因为此时它得经常用自己的血肉之躯来承受对方物攻手的猛烈攻击。

防守消耗打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防和特防酌情分配，性格加特攻减物攻

可选道具：剩饭、光粉、坚硬头盔

必备技能：羽休

优先技能：变压/十万伏特、电磁波/剧毒、蜻蜓点水

备选技能：上文推荐特攻技能、顺风、

驱雾、替身、保护

防守消耗打法的闪电鸟其实就是一只盾牌精灵，至于到底要把它打造成物防盾牌、特防盾牌还是双防盾牌，取决于队伍的需求和玩家的个人喜好。由于栏目的重点之一就是尽可能挖掘精灵的战术可能性，所以笔者在这里把三种类型的闪电鸟都分析一下。

注重物理耐久的闪电鸟一般都会携带坚硬头盔，利用自身的抗性去抵挡格斗、飞行、虫、钢这4个热门物攻属性的攻击，并通过道具来消耗对方物攻手的HP。像剑盾魂、火矢鹰、铁甲螳螂、卢卡里奥和蘑菇斗士等物攻手，在一定程度上都会被这种闪电鸟所克制。另外，高物耐的闪电鸟在换上场抵挡地震时也会更加保险，因为即便它被对方用石刃或冰飞石先读，也不会损失太多的HP。

注重特殊耐久的闪电鸟更侧重对压力特性的利用，从而去消耗对方关键特攻技能PP值。举个例子来说，满HP满特防的闪电鸟被生命玉拉迪奥斯打一发流星群会损失60%以上的HP，但接下来哪怕拉迪奥斯有冷冻光线，也很难把残血的闪电鸟打死，这样的话闪电鸟就能用羽休把HP补回来，而拉迪奥斯流星群的PP值就少了2点。如果玩家猜到对方打算使用气合弹，那更要毫不留情地把闪电鸟换上场。况且闪电鸟可能用保护、替身或光粉来防住对方的关键技能，这就会给对方的特攻手带来更大的损失。

兼顾两防的闪电鸟就集合了以上两种防守功能，但因为它的单项耐久不是特别高，所以如果对方的攻击力度很猛烈的话，玩家还是不要让闪电鸟勉强上场来防守。

强化接力打法

特性选择：压力
努力性格：详见下文分析
可选道具：弱点保险、剩饭、光粉
必备技能：接力棒
优先技能：十万伏特/放电、充电光束、高速移动、羽休
备选技能：上文推荐特攻技能、充电、替身

虽然闪电鸟不算是一流的接力精灵，但毕竟会接力棒的闪电鸟比较罕见，如果玩家有幸得到这样的闪电鸟，那就一定要在实战中展示一番！闪电鸟的强化接力打法大概有以下几种套路。

首先是比较注重时髦性和娱乐性的“弱点保险+接力棒”思路。闪电鸟可以有意换上场来抵挡对方的非本系岩崩、石刃或冷冻光线来触发弱点保险的效果，接下来根据场上情况来决定下回合到底是直接用接力棒，还是先攻击或高速移动一次后再接力走人。如果闪电鸟能成功把弱点保险甚至高速移动的强化效果接力给合适的队友，那就能给对方



造成很大的麻烦，像剑盾魂、上忍蛙、快龙等精灵就是比较理想的接力对象。因为这种闪电鸟要保证接力的成功率，所以在分配努力值时一定要保证足够的速度和耐久，但具体分配方案还要取决于玩家的组队和操作风格。

如果闪电鸟不打算靠弱点保险来赌博，那就可以专注于充电光束、高速移动和充电这几招可以被接力的技能，一般情况下选出其中一招来接力就已经足够了。努力分配建议优先照顾HP、物防和特防这三项，适当加一些速度努力就足够了，特攻努力可以不加。

火焰鸟
（ファイヤー/Moltres）

全国图鉴编号：146	分类：火焰精灵
身高：2.0m	体重：60.0kg



属性为火+飞，受到的攻击效果如下

效果4倍：岩
效果2倍：水、电
效果1/2：火、斗、钢、仙
效果1/4：草、虫
完全无效：地

特性

压力（プレッシャー/Pressure）：拥有该特性的精灵受到攻击时，使攻击方使用的技能多耗费1点PP。

隐藏特性

火焰之躯（ほのおのからだ/Flame Body）：拥有该特性的精灵受到接触攻击的伤害时，有30%几率使攻击方被烧伤。

能力方面

种族值					
HP	90	物攻	100	物防	90
特攻	125	特防	85	速度	90
50级能力极限值					
HP	197	物攻	167	物防	156
特攻	194	特防	150	速度	156
100级能力极限值					
HP	384	物攻	328	物防	306
特攻	383	特防	295	速度	306

升级技能一览

Lv1：羽休（はねやすめ/Roost）
Lv1：暴风（ぼうふう/Hurricane）
Lv1：神鸟（ゴッドバード/Sky Attack）
Lv1：热风（ねっぷう/Heat Wave）
Lv1：翅膀拍击（つばさでうつ/Wing Attack）
Lv1：火苗（ひのこ/Ember）
Lv8：火焰漩涡（ほのおのうず/Fire Spin）
Lv15：高速移动（こうそくいどう/Agility）

Lv22：忍耐（こらえる/Endure）
Lv29：原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
Lv36：火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
Lv43：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
Lv50：气刃斩（エアスラッシュ/Air Slash）
Lv57：放晴（にほんばれ/Sunny Day）
Lv64：热风（ねっぷう/Heat Wave）
Lv71：太阳光线（ソーラービーム/Solarbeam）
Lv78：神鸟（ゴッドバード/Sky Attack）
Lv85：羽休（はねやすめ/Roost）
Lv92：暴风（ぼうふう/Hurricane）

本作可以习得的技能机

TM05	TM06	TM10	TM11
TM15	TM17	TM18	TM19
TM20	TM21	TM22	TM27
TM32	TM35	TM37	TM38
TM40	TM42	TM43	TM44
TM48	TM50	TM51	TM58
TM59	TM61	TM68	TM87
TM88	TM89	TM90	TM94
TM100	HM02		

特殊渠道技能和主要出处

啄食（ついばむ/Pluck）
第五代技能机器TM88。

鼾声（いびき/Snore）
第五代定点教学。

顺风（おいかぜ/Tailwind）
第五代定点教学。

秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
第四代技能机器TM43。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

驱雾（きりばらい/Defog）
《珍珠・钻石・白金》技能机器HM05。

真空斩（エアカッター/Air Cutter）
第四代定点教学。

怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

龙卷（たつまき/Twister）
第四代定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

朝阳（あさのひざし/Morning Sun）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。

神通力（じんつうりき/Extrasensory）：
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化。

精灵特点分析

火焰鸟虽然在实战中非常冷门，但它的实力其实还是可圈可点的。因为MEGA喷火龙Y和火矢鹰这两只“火+飞行”的精灵过于强势，导致没有多少玩家会选择属性相同但综合实力低了一个档次的火焰鸟。另外，“火+飞行”这个属性的石砾弱点太过于致命，即便有玩家不想用MEGA喷火龙Y和火矢鹰，恐怕也不会对火焰鸟这只精灵产生多大的兴趣。

虽然火焰鸟给人一种“既生瑜何生亮”的感觉，但它好歹也是一只从神兽，怎么也是有两把刷子的。在攻击方面，火焰鸟拥有性能稳定的双本系特攻技能，而且还能用蜻蜓点水来打游击，让人不禁联想起三颜龙；在防守方面，如果玩家不是很介意火焰鸟的4倍岩系弱点的话，那它所抵抗7个属性全部都是热门攻击属性，这一点很难能可贵。况且

火焰鸟还有出色的消耗能力，无论是消耗对方精灵的HP还是技能PP值都很得心应手。

常用技能推荐

火焰放射

（かえんほうしゃ/Flamethrower）

稳定可靠的本系特攻技能，在单打中一般都是火焰鸟的首选。不过大字火（だいもんじ/Fire Blast）的威力可观而且命中率也高于暴风雪和雷电这些同类技能，所以玩家如果对自己运气有信心的话也可以用它来代替火焰放射。在双打和三打中，能够攻击多个目标的热风（ねっぷう/Heat Wave）则是火焰鸟需要优先考虑的本系特攻技能。

燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）

威力巨大但不能连续使用的本系特攻技能，虽然白色香草（しろいハーブ/White Herb）可以恢复下降的特攻等级，但这个道具的收益太小，一般很少有玩家去用。

气刃斩（エアスラッシュ/Air Slash）

火焰鸟的第二本系特攻技能，虽然威力不高且命中率不满，但总体性能还是比暴风（ぼうふう/Hurricane）要稳定一些。不过暴风能使火焰鸟在雨天天气中也保持旺盛的战斗力，火焰鸟这种“晴雨双栖”的特点可以在组队时利用一下，尤其是双打和三打。

太阳光线（ソーラービーム/Solarbeam）

威力优秀的特攻技能。在大字火、雷电、暴风这些特攻大招的威力都降低到110的大环境中，太阳光线依旧保持着120点高威力。但太阳光线离开了晴天天气后就变得一无是处了。

觉醒力量

（めざめるパワー/Hidden Power）

由于火焰鸟的特攻技能比较匮乏，不得不用觉醒力量来凑数。觉醒力量一般会考虑草、冰、电、地面和格斗这5个属性，从某种意义上来说这能减轻玩家挑选品种时的工作量。

原始力量

（げんしのちから/Ancientpower）

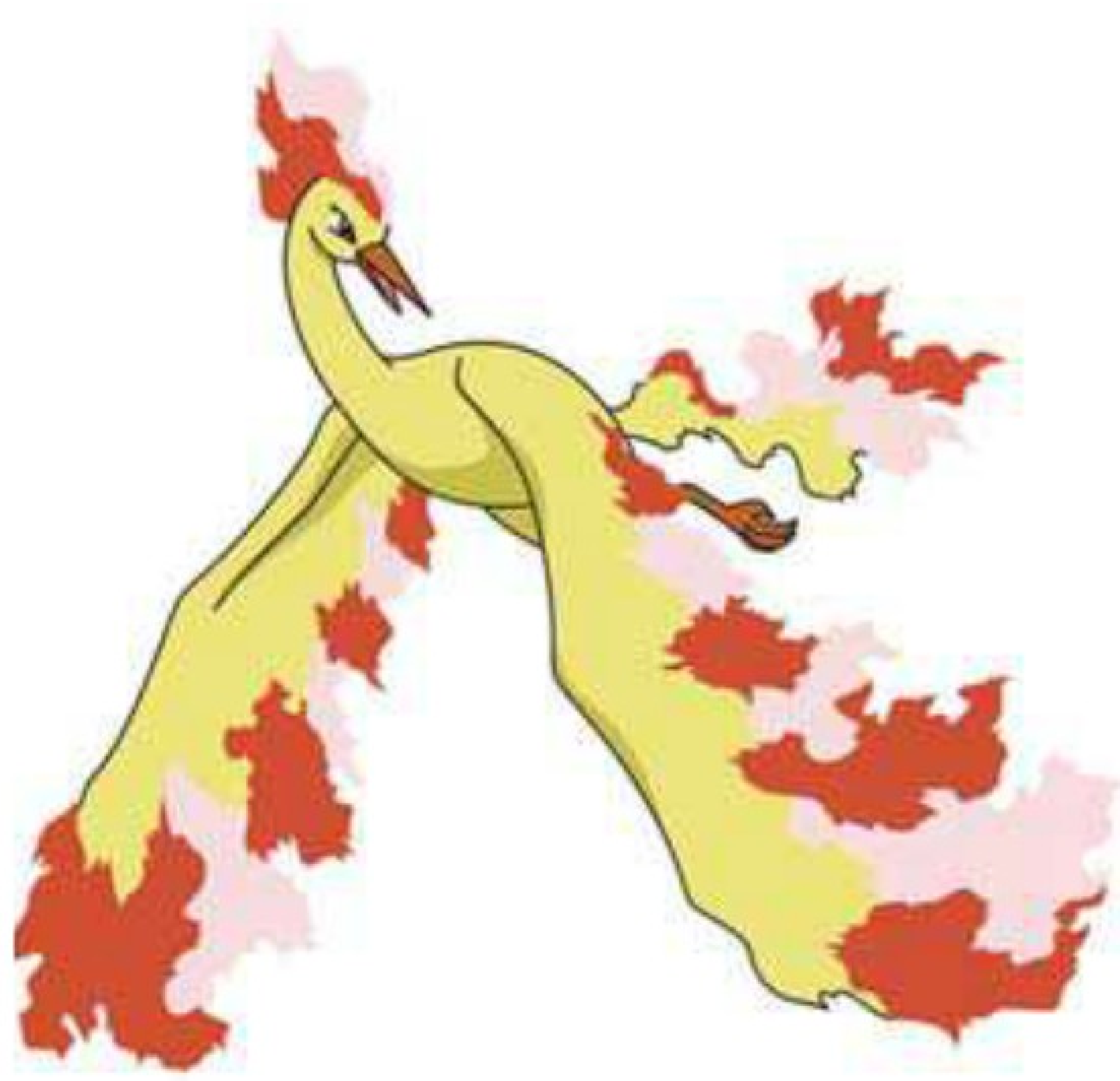
也是为了凑数的特攻技能，因为威力太低，在攻击飞行系精灵时的伤害还不如火焰放射来的高，也只有在对付4倍怕岩的精灵时才能真正发挥出作用。

蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）

对火焰鸟来说，蜻蜓点水不仅仅能起到先手一击脱离和后手掩护队友上场的效果，而且与燃烧殆尽能很好的配合起来，打出颇具特色的“二刀游击战术”。

飞空（そらをとぶ/Fly）

火焰鸟的本系物攻技能，因为两回合出招的关系所以无法用来主攻，不过配合火焰鸟的其他技能拿来打消耗倒是很不错的。自由下落（フリーフォール/Sky Drop）也有类似的效果，虽然不太适合搭配压力特性去消耗技能PP值，但因为能让对方一回合不能行动，在消耗时倒是也减少了一些意外情况的发生可能。



羽休（はねやすめ/Roost）

珍贵的回复技能，攻击型火焰鸟需要靠它来进行续航，而防守型火焰鸟离开了它更是寸步难行。朝阳（あさのひざし/Morning Sun）的PP值比羽休少一半，但它在晴天天气中有更高的回复量，值得玩家考虑。

火焰漩涡（ほのおのうず/Fire Spin）

火焰漩涡这类束缚技能的持续伤害在本作中提升到每回合1/8最大HP，消耗能力大大增强，但需要注意的是这类束缚状态可以被对方用替身所化解。

鬼火（おにび/Will-o-Wisp）

集持续伤害和削弱物攻于一体的鬼火，是上天给予火系精灵的恩赐，也是所有防守型精灵都梦寐以求的消耗神技。火焰鸟凭借“火焰漩涡+鬼火”的组合，在一回合就能消耗掉对方1/4的最大HP。不过对方如果会自我再生和羽休之类的回复技能的话，这种消耗手段就不足以致命，此时火焰鸟也可以考虑用剧毒（どくどく/Toxic）来代替鬼火。

保护（まもる/Protect）

保护虽然是大众技能，但对火焰鸟有着不可替代的重要价值。保护不但能配合压力特性、剩饭以及火焰漩涡、鬼火等技能进行消耗，而且还能去试探对方到底有没有带岩系攻击技能。如果火焰鸟用保护恰好挡住了对方的石刃，那不但免除了一次灭顶之灾，而且还能削减石刃为数不多的PP值。火焰鸟在有速度优势的前提下，可以用替身（みがわり/Substitute）配合保护去进一步消耗。

顺风（おいかぜ/Tailwind）

造福队友也造福自己的团队支援技能，与蜻蜓点水、羽休、替身、鬼火等需要先手的技能都可以很好配合起来。由于顺风的作用范围是己方全场，所以在双打和三打中这招有更大的收益。

驱雾（きりばらい/Defog）

虽然驱雾能帮助火焰鸟清理掉致命的石砾，但在实战中如果对方先撒了石砾，火焰鸟也就不敢再换上场用驱雾了。不过火焰鸟毕竟能用驱雾帮队友扫掉撒菱和毒菱，在技能栏充裕的时候并非不能考虑这招。

常用道具推荐

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

对于大部分特攻手来说，生命玉的收益都高于专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs），何况火焰鸟还有回复技能，生命玉扣血的副作用变得更加微不足道。

专爱围巾
（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

由于火焰鸟的特攻技能不够丰富，所以专爱围巾的锁招副作用对它来说反倒是个扬长避短的方式。专爱围巾火焰鸟最常用的攻击技能就是燃烧殆尽和蜻蜓点水，这两招与专爱围巾的游击思路也恰好吻合。

突击背心
（とつげきチョッキ/Assault Vest）

如果攻击型火焰鸟选择了突击背心，那就要多参与联防，把自己的特防优势和抗性优势发挥出来。蜻蜓点水和燃烧殆尽这两招游击技能在联防时也能发挥出不错的效果。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

对于注重消耗的防守型火焰鸟来说，在剩饭和光粉之间做出选择不是什么困难的事情。既然火焰鸟经常会用到保护、飞天、替身之类的技能来拖延时间，那剩饭的持续回复能力就显得至关重要。

坚硬头盔
（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

因为火焰鸟能抵挡多达7个属性的攻击，所以带上坚硬头盔去反弹这些物攻手是个不错的好主意，不过事先要确认它们有没有带岩崩或石刃。

战术打法介绍

二刀游击打法

特性选择：压力

努力性格：特攻252、速度252，性格加速度减特防

可选道具：专爱围巾、生命玉、突击背心、剩饭

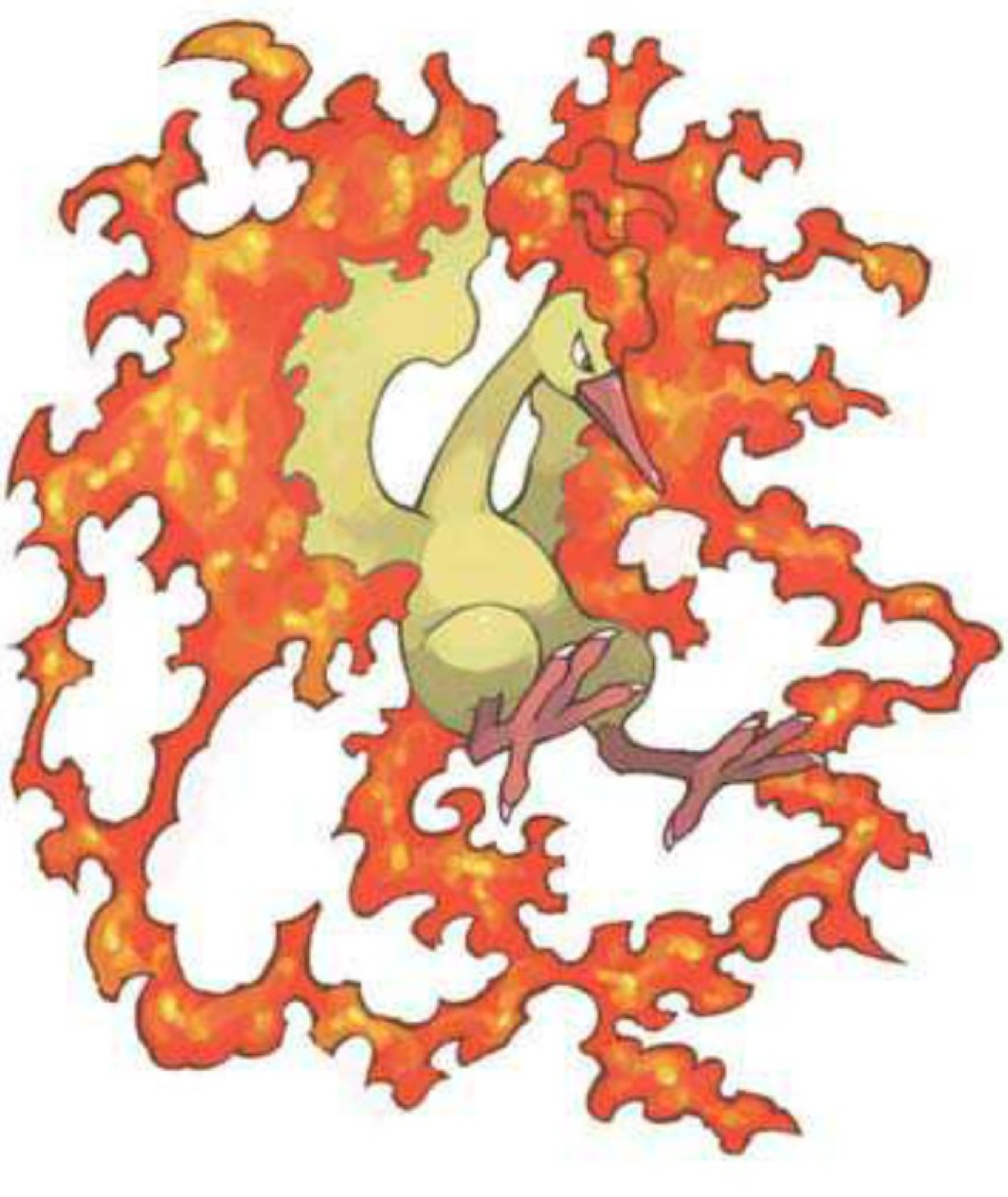
必备技能：燃烧殆尽、蜻蜓点水

优先技能：气刃斩/暴风、觉醒力量

备选技能：太阳光线、羽休、保护、鬼火

火焰鸟这种二刀游击打法的思路其实很简单。上场的首回合先用燃烧殆尽全力特攻输出，次回合用蜻蜓点水转物攻并交换下场。等火焰鸟有机会再次上场时，就继续重复这个流程即可。

当然在实战中玩家绝不能生搬硬套这种思路，毕竟对方玩家有太多办法可以破解火焰鸟上场后首回合的燃烧殆尽，这时候火焰鸟需要用其他技能来作为自己的首回合行动。如果火焰鸟携带的是专爱围巾，那上场后可以直接蜻蜓点水走人；如果带的是生命玉或突击背心，那可以先用气刃斩等技能去试探一下，等到下回合在根据情况选择燃烧殆尽还是蜻蜓点水；如果道具选择的是剩饭，那第一回合起手时又多出了保护、鬼火和羽休这几种选择。但不管火焰鸟首回合选择什么样的技能，最终目的都是为了把高威力的燃烧殆尽打在正确的目标身上。



半攻半守打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格加特攻减速度

可选道具：剩饭、坚硬头盔

必备技能：羽休、火焰放射/大字火/热风/燃烧殆尽

优先技能：蜻蜓点水、鬼火、保护

备选技能：气刃斩/暴风、觉醒力量、顺风、驱雾

半攻半守打法的火焰鸟其实有着不错的联防能力。它的抗性很丰富，能够抵挡许多热门属性的攻击，这其中包括肉搏、气合弹、燃烧殆尽、绿叶风暴这些基础PP值只有5点的攻击技能，相信每一位对手都不愿意把这些技能打在压力特性的火焰鸟身上。像子弹拳、蜻蜓点水、嬉戏这些PP值相对充裕的攻击技能，虽然不怕被压力特性消耗PP值，但火焰鸟依然可以通过坚硬头盔给这些精灵造成反弹伤害。如果对方精灵继续留在场上的话，那要么被火焰鸟继续用保护来消耗PP值，

要么去承受火焰鸟的特攻技能，要么被鬼火烧伤。

虽然火焰鸟的联防能力"看上去很美"，但它的4倍岩系弱点也是不得不引以重视的问题。如果对方撒了石砾，那火焰鸟无论如何也是不敢参与联防的；即便石砾被清扫掉，对方精灵手中可能还握着岩崩或石刃，火焰鸟在换上场时依然要冒着很大的风险。

防守消耗打法

特性选择：压力

努力性格：HP、物防、特防和速度酌情分配，性格加物防减物攻

可选道具：剩饭

必备技能：羽休

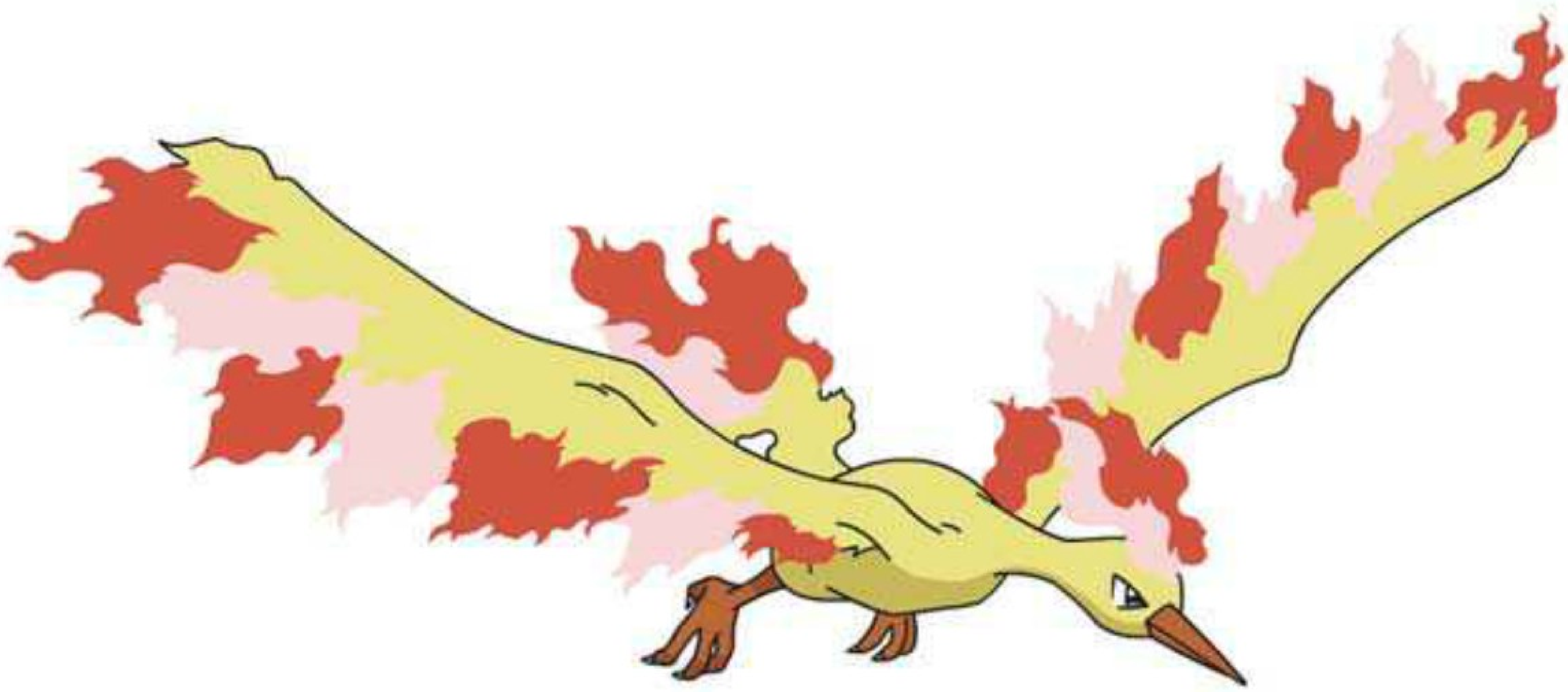
优先技能：火焰漩涡、鬼火/剧毒、保护

备选技能：飞空/自由下落、替身

火焰鸟的防守消耗打法追求的是极端的消耗能力，不但要消耗对方精灵的HP，而且还要尽可能削减对方关键攻击技能的PP值。经过这一番消耗大战后，即使对手成功把火焰鸟逼退，自己也很难保持充足的战斗力去迎战下一只精灵，而火焰鸟却依然有资本继续去消耗。另外，这种打法的火焰鸟比较注重留场能力，不会频繁交换上场，所以石砾对它的影响也会稍小一些。

火焰鸟的主要消耗手段就是"火焰漩涡+鬼火"，每回合可以扣掉对方1/4的最大HP。但笔者并不推荐用束缚头巾（しめつけバンド/Binding Band）来增加火焰漩涡的消耗能力，因为它对火焰漩涡持续伤害的提升还不足1/16最大HP，论收益的话显然不如剩饭合算。有时候火焰鸟也可以只用火焰漩涡或只用鬼火，这样可以腾出一个技能栏位；也可以考虑把鬼火换成剧毒，这可以消耗对方的火系精灵，而那些不吃剧毒的钢系精灵直接用火焰漩涡攻击就可以了。

火焰鸟在给对方造成持续伤害的基础上，可以继续用羽休、保护、替身、飞空/自由下落这些技能来拖延时间，这一方面能削减对方的HP，另一方面又能利用剩饭回血，并且还能配合压力特性消耗PP值，可谓"一举三得"。值得一提的是，如果对方精灵可能带有岩崩或石刃的话，火焰鸟先不要着急用火焰漩涡或鬼火，而是先用保护进行试探。如果成功试出了对方的岩系攻击技能，那就根据双方的速度情况，选择继续用替身、飞空/自由下落来抵挡对方的攻击，或是赶紧逃之夭夭。



《口袋妖怪X·Y》战术系统探究——第六世代各属性分析（五）

文/koflover 编/乌冬

可能有很多玩家还没有把《口袋妖怪 X·Y》玩尽兴，但系列新作《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》就已经指日可待了。虽然一年一作并不是以往传统的做法，但就目前公布的信息来看，接下来这作《口袋妖怪》的内容还是很厚道的，玩家完全不用担心因为周期短而导致游戏品质下降的问题。相信不少读者朋友都见到了MEGA重钢蟹的庐山真面目，那么MEGA快龙、MEGA血翼飞龙想必离我们也不再遥远。

岩系——金玉其外 残缺为美

在历代《口袋妖怪》中，岩系PM的存在感都不算特别强。据笔者统计，在只考虑最终形态和MEGA形态的前提下，游戏中目前的岩系PM一共只有33只，这其中包括官方已经公布但还未在游戏中正式亮相的迪安茜和MEGA迪安茜，就数量而言算是游戏中的小众属性。岩系至今没有一个响当当的主神兽（除非把岩石形态的阿尔修斯考虑在内），这与龙系和超能系这两个充斥着主神兽的属性形成了鲜明的对比，不过MEGA巨甲龙和MEGA迪安茜这两只高种族值PM的加入，标志着岩系的崛起，没准下一世代就会有岩系主神兽问世。

1.高攻低效的岩系物攻手

岩系PM中不乏大量能力优秀的物攻手。物攻冠军是物攻种族值高达165的战槌龙，它的物攻能力仅次于MEGA超梦X、MEGA大力甲虫、攻击形态迪奥希斯、黑色丘雷姆和MEGA叠翅鲨龙，这些PM无一例外都是神兽或MEGA进化PM，可见战槌龙的高物攻的确名不虚传。除了战槌龙以外，其他岩系PM也是身手不凡，物攻种族值达到或超过100的PM一共有22只之多，其中还包括4只非最终进化的PM。虽然格斗系、地面系和龙系中也有一大批“100+物攻手”，岩系高物攻PM并不占有数量优势，但考虑到岩系本身在神兽和MEGA进化PM的数量上就不占优，能有这样的表现已经是相当惊人了。

虽然大多数岩系物攻手都拥有优秀的物攻种族值，但这只是美好的表象而已，在实战中岩系物攻手并不怎么受玩家欢迎，只有巨甲龙、特拉奇昂、战车暴龙等PM凭借着另外一个属性的攻击技能还能争取到一些席位，而战槌龙这只“岩系物攻冠军”更是冷门中的冷门。究其原因，还在于岩系物攻技能实在有些不给力，导致岩系物攻手无法打出能满足玩家预期的攻击效率。

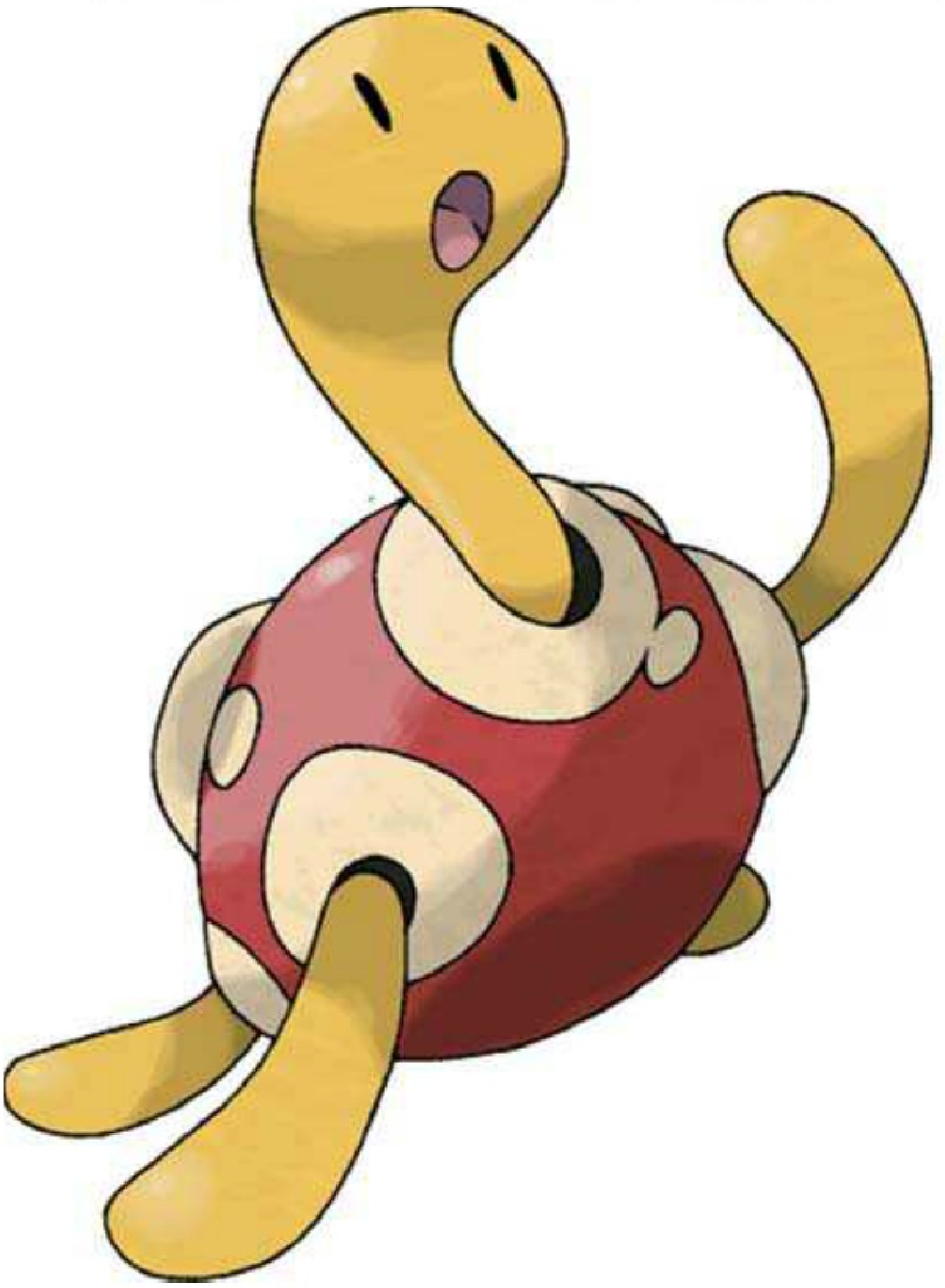
石刃和岩崩是最常见的两个岩系主力物攻技能，因为它们都有对应的技能机器，大部分岩系和非岩系物攻手都能学会。石刃虽然拥有100威力，可命中率却只有80%，如果按照打5发命中4次的理论状态来计算的话，它的平均威力只有80，这与威力100的地震和威力102的报恩有着一定的差距。况且在实战中

难免出现“石刃被铁盘坚果抵抗，但打火矢鹰时却MISS”的倒霉情况，这样一来石刃的理论平均威力还要比80更低。而且命中不满的攻击技能也很容易被对手用替身来戏耍，这一点相信大家也深有体会。当然，石刃的易会心特效不得不提，配合蓄气的话会心率可达100%，配合聚焦镜或锐利之爪的话会心率也有50%，而且像藤壶勇士这种PM还能通过狙击手特性来进一步提升石刃的伤害。不过话说回来，无论石刃的会心率有多高，会心伤害有多么恐怖，大前提都得是打中对手才行。

岩崩虽然命中率有90%，比石刃高一些，但威力也仅有75，按照以上方式来计算的话它的理论平均威力会低于67.5，威力比蜻蜓点水这种靠特效吃饭的技能还要低一些。其实岩崩也算是个“靠特效吃饭”的技能，毕竟它有30%的附加害怕几率，而且又是罕见的具有害怕效果的敌全体攻击技能（除了岩崩外还有威力和害怕率都更低的龙卷），如果运气好到让对手害怕的话，那威力低一些也无关紧要了。在双打中岩崩每回合有（1–30%）×（1–30%）×90%=44.1%的几率至少使对方一只PM害怕，而对方两只PM都害怕的几率为30%×30%×90%=8.1%，与大字火的实际烧伤率（10%×85%）差不多。

不过，岩崩要想打出害怕效果，前提条件是岩崩的使用者必须能够先手攻击。可惜的是岩系PM的速度大多都慢得出奇，只有MEGA化石翼龙、化石翼龙、霸空祖鸟和特拉奇昂这四只PM的速度种族值超过了100，其他岩系PM在没有外力加速的情况下很难获得先手岩崩的机会。“让非岩系高速PM使用岩崩”也不算是什么好主意，毕竟这些PM的岩崩没有什么杀伤力，如果打不出害怕效果的话那无异于浪费一次宝贵的行动机会。

当然，岩系攻击也绝非一无是处，至少它的属性相克关系还是相当优秀的。岩系攻击能够克制火、冰、虫、飞行这4个属性，只被格斗、地面和钢这3个属性所抵抗，很多非岩系物攻手正是看中它的属性克制关系，才会带一招石刃或岩崩作为自己的备用攻击技能。如果下一世代中岩系攻击能够新增一个命



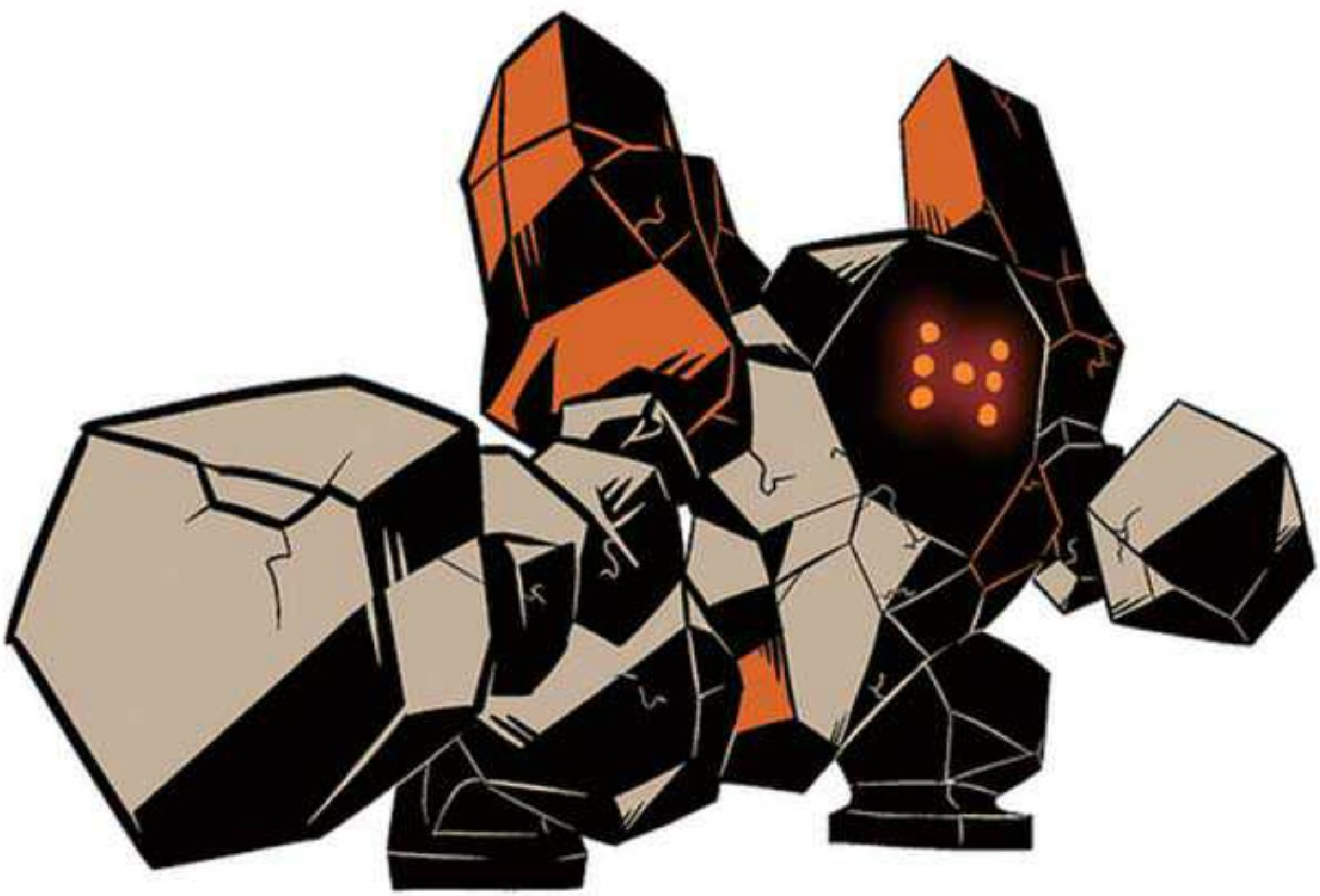
中率100%且威力在80以上的物攻技能，相信届时一定会有大批岩系物攻手强势崛起，而非岩系物攻手也会锦上添花。

2.厚而不坚的雄关要塞

岩系PM虽然有着不俗的物攻种族值，但实际上它们更以高物防而著称。物防种族值达到或超过130的岩系PM就有15只之多，居全属性之最；在物防种族值前十名中，岩系PM占据了其中5席；壶壶龟与MEGA哥特拉王以230的物防种族值并列第一，且哥特拉王在MEGA进化前也是岩系PM。另外，还有一大批非最终进化形态的岩系PM可以通过进化辉石来获得50%的物防加成，而这其中的大岩蛇、哥特拉兽、磁鼻等PM这种高物防种族值的PM更是如虎添翼，像大岩蛇的物防能力最高可以达到264.75种族值的水准。由上诸多例证可见，岩系PM在物防领域绝对堪称统治地位。

除了物防以外，岩系PM在特防方面的表现也毫不含糊，用“雄关要塞”来形容它们一点都不过分。尽管岩系PM本身的特防种族值不算高，只有8只PM的种族值达到或突破100大关，但因为它们能从沙尘暴天气得到50%的特防加成，换算后的理论种族值还是相当惊人的。以“沙暴缔造者”巨甲龙为例，如果玩家为其加满特防努力值，那它的特防可以达到174种族值的水准，如果再带上突击背心的话就大致相当于287种族值的水准，实际特殊耐久已经超过了快乐蛋。而壶壶龟如果有沙尘暴的协助，再带上突击背心的话，我们可以想象下它的特防能力会高到什么程度（尽管壶壶龟带突击背心无异于自废武功）。

虽然岩系PM的物防和特防能力拥有着无比华丽的数据，但可惜的是《口袋妖怪》并不是一个单纯比大小的游戏，防御数值再高的PM如果没有足够的抗性来支持，其真正的防守能力也会大打折扣。岩系的属性弱点有5个之多，而且无一例外都是热门的攻击属性，这就意味着岩系PM在面对大部分攻击时都处于被2倍甚至4倍克制的局面，所以防御数值



就得除以2甚至除以4，这实在是件悲惨的事情。巨甲龙就是一个鲜活的反面例子，虽然它的物理耐久和特殊耐久都相当优秀，而且自带沙尘暴天气可以提升特防，但因为它有7个属性弱点（其中1个还是4倍），以至于绝大多数PM都有一招或两招可以克制到它，这样一来它就没什么资本去谈防守了。

由于岩系在抗性方面实在太拖后腿，使得那些复合属性的岩系PM在防守方面也很难抬起头。像火、钢、龙、水、仙、飞行这些都是公认的防守好属性，但和岩系结合起来就变得非常糟糕，不但属性弱点增多，而且可能还会出现一些致命的4倍弱点，这让玩家很难去拿这些PM去进行防守。不过岩系PM在防守方面也并非一无是处，至少它能轻松防住火矢鹰这只当前的大热门PM，火矢鹰除了钢之翼之外都没有办法对岩系PM造成有效杀伤。况且火矢鹰的绝大多数攻击都是接触攻击类型，岩系PM再带上个坚硬头盔就能更好地去针对它。

3.多打神技广域防御

上文中曾经提到过岩崩在双打和三打中的厉害之处，不过在这种非单打环境下，称得上是神技的岩系技能绝不是岩崩，而是经常被人低估的广域防御。

广域防御的效果是使己方全体不受到多体攻击技能的影响，行动优先度为+3，与猫式掌击持平，能够被佯攻所化解，连续使用时会降低成功率。这个“多体攻击技能”不但包括岩崩、喷火这类敌全体攻击，也包括地震、冲浪、大爆炸这类能够误伤己方的攻击技能，但黑洞、吐丝这类不具有伤害的变化类技能，广域防御对它们就无能为力了。由于多体攻击技能在双打和三打中有着很高的使用率，所以能够克制它们的广域防御也就跟着“水涨船高”，如今一只成熟的双打或三打队伍，都会把这招作为关键的必选或是备用技能去考虑在内。另外，即便对手没有使用多体攻击技能来攻击，广域防御依然可以帮助我方PM不被地震这类技能所误伤，这在三打中还是相当好用的。

在第五世代中，能够学会广域防御的PM数量很少，且其中只有钢盾龙和坚甲龟这两只是岩系PM，这让整个岩系实在有些颜面无光。好在本作中有更多PM能够通过遗传的方式来学会这招，这其中就有隆隆岩、化石翼龙、大磁鼻、盖亚岩和岩宫蟹这些岩系家族的成员。尽管岩系PM在使用广域防御时并没有什么特殊优势，但至少能让岩系PM在双打或三打中有更多机会去“竞争上岗”。

4.不战而屈人之石砾

虽然广域防御是个不错的技能，但岩系中最厉害的技能非石砾莫属。之前提到过岩系攻击能克制火、冰、虫、飞行这4个属性，被格斗、地面和钢所抵抗，这就意味着石砾对大批PM都能造成1/4最大HP甚至是1/2最大HP的伤害，这有时候可能比一次攻击技能所造成的伤害还要高。比如微波炉电鬼、闪电鸟就是那种单靠强攻很难解决掉的PM，但玩家如果能先撒一把石砾，那它们的威胁就会小得多。虽然石砾对某些PM的伤害只有1/16甚至1/32最大HP，但这时候的伤害高低其实不是重点，只要能使对方上场的PM不满血，从而影响到坚硬特性或是道具气息腰带的发动，这就很够用了。

虽然石砾能对怕岩的PM造成恐怖的杀伤效果，但没有任何玩家会傻到让这些PM踩着石砾上场，所以石砾在实战中更多是起到一种威慑作用。这种威慑作用包含有两部分，一是让对方怕岩的PM不敢换上场，二是给对方一种“赶快用

驱雾吧”的一种心理暗示。我们可以围绕这些威慑作用来设计一些战术打法。

当对方的火、冰、虫、飞行这4个属性的PM因忌惮石砾而不敢换上场时，我方就不用太担心对方会使用这些PM来联防，这样就可以放心大胆地用某些技能去强攻。比方说对方的飞行系PM害怕踩石砾，那我方就可以多用地震、肉搏/音速拳、飞弹针、种子机枪这些技能进行攻击，而大力甲虫、蘑菇斗士、火鸡斗士这些惧怕飞行系的PM也会得到更多的表现空间。当对方的火系PM因为石砾而受限时，那我方的鬼火、冷冻光、蜻蜓点水、子弹拳这类被火系PM抵抗的技能就能大行其道，而核果怪、铁盘坚果、铁甲螳螂这些怕火的PM也能稍稍得到一些喘息之机（但依然要小心对方带火系攻击技能的非火系PM）。

利用对方急于驱雾的心理来做文章是一种更简单明了的方式。对方虽然能用驱雾来摆脱石砾的威胁，但同时也会为我方的好强和好胜这两个特性的PM送上强化能力的机会，这时候对方要面临的威胁可就比石砾大多了。在这两个特性的PM中最常见的就是手刀超人和美丽龙，它们的共同特性就是攻击能力强且有一定的防守资本，如果成功预测到对方用驱雾的话就可以发起一波凌厉的攻势，如果猜错的话挨一次技能也不至于元气大伤。

石砾配合吼叫这类强制换人的技能也是一种简单暴力的打法。如果玩家的运气足够好，能够用这类技能把对方怕岩的PM强制换上场，那对方真的会欲哭无泪；即便玩家没有这么好的运气，也不会因此受到什么实质性损失。

最后需要强调的是，石砾在单打6对6的环境中是非常强大的技能，几乎每个主流队伍都会留一些PM撒石砾，再留一些PM使用驱雾，这种过分围绕石砾的组队策略带来并不十分良好的游戏体验。但到了实机的单打3对3或双打4对4环境中，由于交换PM没有那么频繁，所以石砾的威胁就会大幅度下降，即便有不少PM依然惧怕石砾，但只要让这些PM首发出场就能基本解决问题了。

新版本代表PM分析

在PM分析环节中，我们并不纯粹以实力强弱作为挑选标准，而是看这只PM到底能否展现出新版本战术的特点。这样的话读者朋友就可以通过这只PM的分析，来举一反三了解到这种战术是如何运用的。

No.142 MEGA化石翼龙



MEGA化石翼龙虽然被很多玩家认为是最弱的MEGA进化PM之一，但这种印象主要是因为其他MEGA进化PM太强，倒并非MEGA化石翼龙弱得没法用。如果规则允许玩家在队伍中同时使用MEGA化石翼龙和另一只MEGA进化PM的话，相信它就不会有现在的冷遇了。

MEGA化石翼龙的最大特色就是一流

的物攻和超一流的速度，它的岩崩不但能够造成不俗的伤害，而且让对方的高速PM也会受制于害怕效果。与那些速度不够快的岩系PM或是岩崩缺乏杀伤力的非岩系PM相比，MEGA化石翼龙在使用岩崩时的优势是无可替代的。在单打中它可以通过分身、替身、着迷等技能配合岩崩进行行动封锁，使对方很难出招或是很难把招式打在它身上；在双打或三打中，它的岩崩能给对方带来很大的心理压力，万一哪只关键PM被打出害怕效果的话，局势可能就会瞬间逆转。

No.248 巨甲龙



在我们对迪安茜和MEGA迪安茜做出实力评估之前，巨甲龙依然是当之无愧的“岩系之王”。虽然它的属性弱点多得给人一种“千疮百孔”的感觉，但优秀的种族值、缔造沙尘暴的能力、强悍的追击能力、丰富的技能以及令人捉摸不透的多变战术，都是其他岩系PM目前所无法企及的。由于这只PM在之前的《口袋玩家》中已经进行过详细的分析，相信大家对它都不会陌生，这里我们就不再过多重复介绍了。

No.306 哥特拉王



石脑特性的岩系PM并不在少数，但像哥特拉王这种既有石脑特性又能学会双刃头突的PM，可就非常罕见了。双刃头突的威力高达150但却有1/2的反弹伤害，非石脑特性的PM用这个技能的话很有可能是“杀敌八百自损一千”的结果（因为对手当回合也会用技能还击），这就凸显出哥特拉王的优势了。不过双刃头突的命中率只有80%，当作主攻技能来用的话让人并不是特别放心。

另外，哥特拉王也是少数能同时学会“岩崩+电磁波”这两招的岩系PM。电磁波不但能给它创造先手岩崩的条件，而且还能配合岩崩的害怕效果，进一步降低对方的行动几率，巨甲龙、雷吉洛克等岩系PM也能使用同样的战术。但平心而论，这个战术的实战效率并不是特别理想，而且玩家如果喜欢“害怕+麻痹”这种双封锁组合的话，不如去使用天之恩惠特性的光翼兽。

No.639 特拉奇昂

特拉奇昂的“岩+格斗”的双本系攻击是一对打击面极其优秀的黄金攻击组合，只有极少数PM能同时抵抗这两招的



攻击，这其中像尼多王、凶斗蛙、剑盾魂等PM只要再带一招地震就可以解决。虽然特拉奇昂的岩崩和石刃并不算是完美的物攻技能，但它毕竟有肉搏这种威力高命中稳定的本系物攻技能，岩崩和石刃在这里起到一个辅助攻击作用就足够了。

在双打中，特拉奇昂经常会搭配一只会围攻且速度比它更快的PM一起出场，这只PM能通过围攻来触发特拉奇昂的正义之心特性，接下来特拉奇昂就可以大开杀戒了。这个双打战术虽然有很多种破解方法，但如今依然是双打玩家需要掌握的经典战术之一。

No.689 藤壶勇士

藤壶勇士是目前游戏中惟一拥有狙击手特性的岩系PM，它的石刃一旦会心就能打出225的恐怖威力，比双刃头突的威力还要高出许多。另外它还能学会十字切，会心后的威力同样可观。虽然它自己学不会蓄气，但只要带上聚焦镜或锐利之爪，就能使石刃和十字切的会心率达到50%，这在一般情况下其实已经够用了。虽然石刃和十字切的命中率存在着不小的问题，但藤壶勇士还能学会磨爪，磨爪一次后就能使这两招的命中率超过100%，再用攻击的话就让人放心多了。

藤壶勇士还能学会破壳，在打法上与其他会破壳的PM并没有本质差别。只不过此时它为了能够将破壳战术顺利实施，就不得不放弃在会心方面的诸多优势，磨爪、聚焦镜这些都要统统舍弃。



双打对战之“洛杉矶队伍”介绍（下）

文/阿爪　编/胧月

在双打对战之“洛杉矶队伍”介绍的上篇中，我们对“洛杉矶队伍”成员的基本情况以及各精灵在“洛杉矶队伍”中的作用有了一定的了解。下篇中我们则会深入探讨“洛杉矶队伍”成员的使用和配合，以及加入第六只精灵、甚至删除其中一个成员加入第七只精灵的扩展型队伍模式。

“洛杉矶队伍”的排兵布阵

实机对战和网络平台对战有一个很大的不同，实机对战所有模式在战斗之前，双方需要互看队伍、确定自己的出场阵容，并调整自己的首发成员。选择适当的精灵作为首发，对于一场战斗的胜利至关重要。6选3单打对战的选人要求是：1.三名出战成员正确；2.首发出场形成压制。6选6三打对战的选人要求是：1.首发出场形成压制；2.首发出场要有配合。可以看出，单打只有一只精灵首发出场，不需要考虑首发配合，三打六只精灵全部上场，不需要哪些精灵不出战。而6选4双打对战作为不是全员战斗的多打对战，对选人环节的要求要高于其他模式。它既要考虑选择4名正确的出战成员，又要考虑选择2名正确的首发出场成员，还要考虑出战成员互相之间的配合。

常规首发：MEGA袋龙和灵兽拉恩德伦斯



MEGA袋龙（为叙述方便，下文中均略为“袋龙”）和灵兽拉恩德伦斯首发，是“洛杉矶队伍”最常见的首发组合。袋龙拥有优先度+3的下马威，上场的第一回合可以通过下马威的害怕效果封锁住对手其中一只精灵的行动，为队友创造进攻或者其他行动的机会，因此袋龙作为首发的效果一般都会比较好。上篇已经叙述过在当今对战环境下，物理攻击全面碾压特殊攻击，威吓特性精灵降低对手精灵的物

攻，在一支队伍中所起的作用非常之大。因此如果对手没有好强精灵或者好胜特性的精灵，灵兽拉恩德伦斯可作为万能首发和袋龙一起出场。

同样的，上篇叙述过格斗系技能全部都是单体技，如果有愤怒之粉/跟我来的保护，袋龙可以视为没有属性弱点的精灵。但在常规“洛杉矶队伍”中，并没有携带技能愤怒之粉/跟我来的队友存在，那么就需要通过其他方式来降低格斗技能对袋龙的威胁性。翻开格斗属性技能表，或者根据对战常识可知，格斗属性的攻击技能绝大部分都是物理攻击。所以灵兽拉恩德伦斯和袋龙一起出场，就可以通过威吓特性降低物理格斗技能的威力，对袋龙起到一定的保护作用。

灵兽拉恩德伦斯还有一个适合首发的原因，是常规灵兽拉恩德伦斯需要携带专爱围巾。越快的精灵越适合作为首发，因为速度比对手高能先于对手出招，这样可以形成攻击上的先手优势，把握战斗的主动权。携带蜻蜓点水的高速精灵就更加适合作为首发了，一只精灵的速度如果太慢，蜻蜓点水无法先于对手使用，挨了打再换人就会出现很多意外。灵兽拉恩德伦斯装备专爱围巾后速度非常快，大家都知道直接换人的优先度高于任何技能，所以只要是不碰到有优先度的技能，或者比携带专爱围巾的灵兽拉恩德伦斯速度更快的精灵，灵兽拉恩德伦斯的蜻蜓点水基本可以达到和直接换人同样的效果。

但直接换人没有高速蜻蜓点水的试探作用也没有技能伤害，所以高速蜻蜓点水在对战中相比直接换人有更大的战略意义。此处的试探作用体现在高速蜻蜓点水可以得知对手是否换人。

直接换人的优先度高于任何技能，所以如果对手直接换人，蜻蜓点水的换人在对手换人之后，可以视对手换上精灵的情况决定我方换上哪只精灵；如果对手不换人，蜻蜓点水的换人在对手攻击之前，我们可以先读出对面场上精灵使用的技能，换上有效的精灵出场进行应对。

当然，灵兽拉恩德伦斯首发上场后也并不是无脑蜻蜓点水。视对面场上成员的情况决定使用蜻蜓点水或者地震或者岩崩或者其他技能。一般来说直接使用地震的会比较少，毕竟袋龙是“洛杉矶队伍”的核心，血量非常宝贵，尤其是使用舍身一击的袋龙。虽说自伤这种事情对其他精灵来说要分情况，但对全队的核心袋龙来说，还是要尽量避免得好。

如果你出场的两只精灵都被地震克制，而对面的首发是袋龙+灵兽拉恩德伦斯。如果你没有下马威能够限制对面灵兽拉恩德伦斯的行动，我觉得对手很可能让灵兽拉恩德伦斯直接地震，然后袋龙会被换下，克蕾塞莉亚或者波尔托罗斯会被换上来抵挡队友的地震。如果你有慢于袋龙的携带下马威技能的精灵，那么袋龙很可能会对你的这只携带下马威技能的精灵使用下马威，拉恩德伦斯则一般不会使用地震。如果你有快于袋龙的携带下马威技能的精灵，又被灵兽拉恩德伦斯的地震克制，典型的比如烈焰猴，那么我觉得你会纠结你到底下马威对面的灵兽拉恩德伦斯还是袋龙，对面也会猜你下马威他的哪只精灵，这个时候就要考验双方的先读了。

应对反威吓的首发：袋龙和炎钢兽



威吓特性虽强，但却有反威吓和利用威吓的好强特性和好胜特性的存在。因此如果对方队伍中有好强特性和好胜特性的精灵，我们就不能使用灵兽土地云首发了，而需要使用"洛杉矶队伍"的其他成员作为首发登场。一提到双打对战中的反威吓，大家首先想到的是同一只精灵——手刀超人。手刀超人是最常见的反威吓精灵，也是我们需要特别考虑的针对对象。如果在战斗的选人环节看到对手携带了手刀超人，我们就可以派出抵抗钢属性攻击、不被恶属性攻击克制、能够使用火属性攻击压制手刀超人的炎钢兽进行应对。

手刀超人拥有和袋龙同样的物攻种族，我们说过袋龙的亲子爱特性可以视为物攻×1.5，好强特性被威吓降低一级物攻再上升两级物攻，最终物攻提升一级也是×1.5。袋龙大多数情况下需要减特攻加速度的开朗性格，而手刀超人却可以直接选择减特攻加物攻的固执性格。因为手刀超人满速度努力性格修正速度也无法超过图图犬和炎钢兽，但仅仅满速度努力就可以超过针对被冻结之风降速度一级的102/100速度种族线，以及满速度努力的巨甲龙。此外，袋龙被MEGA石锁住了道具，手刀超人则可以选择生命玉和恶属性石板等道具来进一步提升攻击火力。因此，我们可以说，手刀超人一旦被威吓提升了一级物攻，攻击输出比玩家口中的"宇宙无敌精灵"袋龙还强。

不过，尽管提升物攻后的手刀超人有着匹敌袋龙的攻击输出，它于防守端上却和袋龙有着天壤之别。四倍弱斗被地面、火等热门攻击属性克制，只要己方的精灵不被它超高威力的突袭直接先手秒杀，要击杀掉对手的手刀超人还是比较容易的。

经过多次实战发现，一旦我方携带了威吓特性的精灵，而对手有手刀超人和较多的物理攻击精灵。那么对手的手刀超人基本可以确定会放到首发出场。这时我们就可以派出炎钢兽作为首发应对。虽然袋龙的格斗属性技能也可以击杀手刀超人，但袋龙在首发时通常需要使用下马威限制对手其中一只精灵的行动。既然袋龙腾不出手来使用格斗技能击杀手刀超人，那么这个任务就只有交给炎钢兽来完成了。

如果对手的队伍中有手刀超人，但物理攻击手不是非常多，那么即使我方的队伍中存在有威吓特性的精灵，对手也可能不将手刀超人放到首发。因为如果物理攻击手不多，就不是十分惧怕威吓了。这个时候就需要根据双方队伍情况做出其他选择。手刀超人+很多物理攻击手的队伍，就可以果断派出炎钢兽和袋龙了。

后场：克蕾塞莉亚



本文讨论的克蕾塞莉亚主要是携带了凹凸头盔的克蕾塞莉亚。这种克蕾塞莉亚在大部分的"洛杉矶队伍"中都不会作为首发上场。因为如果你让克蕾塞莉亚首发出场，对手意识到潜在的凹凸头盔威胁，接触攻击一般都不会打到克蕾塞莉亚身上，这样凹凸头盔就失去了它的意义了。

发挥凹凸头盔的作用，需要藏在后场，抵挡接触攻击上场。"洛杉矶队伍"没有技能愤怒之粉/跟我来对袋龙进行保

护，但却有非常多的抵抗格斗属性的精灵，灵兽拉恩德伦斯、克蕾塞莉亚和波尔托罗斯都是。灵兽拉恩德伦斯通常和袋龙一起出场，那么遇到拥有强力格斗属性技能的精灵时，袋龙下场，抵抗格斗属性技能上场的任务通常由克蕾塞莉亚来完成。

不仅仅是格斗属性技能，意识到对手可能发出接触攻击，又不是克制克蕾塞莉亚的虫/恶/幽灵属性技能时，都可以让携带凹凸头盔的克蕾塞莉亚上场，来坑对手一把。当然这里也不是说遇到接触攻击就换人，需要克蕾塞莉亚上场后能够对对手形成优势，才能够在这个时刻换人。克蕾塞莉亚的主攻技能属性一般是超能和冰，部分有草，换上来后对手的两只精灵都打不动，这样就失去了换人的意义。对面的两只精灵你都打不动，那么对面就很可能无视你，集火你的队友，这样战斗就进入了劣势。

有的时候即使克蕾塞莉亚无法对对手形成威胁，我们却不得不换上克蕾塞莉亚来抵挡攻击。怎么解决克蕾塞莉亚“没用”的问题呢？很简单，帮手。但这个解决问题的方式的前提是，你的队友不会被对面集火致死。如果队友直接死了，帮手也起不了作用。

倘若克蕾塞莉亚有空余的技能格子，可以选择反射盾/光之壁来减少队友和自己受到的伤害。当然，不管你使用什么技能，对手还是会集火你的队友。所以，在你使用反射盾/光之壁的这一回合，队友就使用保护吧。下回合有了反射盾或者光之壁的减伤作用，大概就不会被集火致死了，此时克蕾塞莉亚使用帮手，队友使用攻击技能，用提升威力后的技能击杀掉对手其中的一只精灵，就可以瞬间将劣势扭转为优势。

备选：恶作剧之心波尔托罗斯



如果不考虑第六只精灵或者删除其中一只加入第七只精灵，这五只精灵构成的纯“洛杉矶队伍”在6选4双打对战中，一般出场的是袋龙+灵兽拉恩德伦斯+炎钢兽+克蕾塞莉亚。波尔托罗斯通常是作为备选成员，在遭遇图图犬黑洞队、欺骗空间队、变小队和其他明显使用干扰技能作为战术核心的队伍时出场。使用方法当然是恶作剧之心挑拨封锁住对手的战术了。常规对战中，一般不会选出波尔托罗斯出场，毕竟电磁波和虚张声势这样的封锁战术还是要看运气，说得直白一点就是能够恶心人但是不够稳。

上篇说过了现在有一部分人使用自由下落的波尔托罗斯，但这种波尔托罗斯和传统“洛杉矶队伍”的相性并不好，是换掉了部分精灵的改造版“洛杉矶队伍”。自由下落这个技能对队友的要求很高，自己把对手的其中一只抓起来了，队友必须抓紧时间利用这难得的输出空间击杀对手的精灵。而传统的“洛杉矶队伍”中，克蕾塞莉亚是辅助，炎钢兽、灵兽拉恩德伦斯有一定的联防任务，都不是那种威力非常强大的纯攻击手。

但自由下落波尔托罗斯和袋龙的相性就非常好了，袋龙的攻击输出非常强大，不会浪费波尔托罗斯为它创造的输出空

间。袋龙是威吓特性的针对对象，波尔托罗斯的梦特性却是反威吓的好强，一起出场会比较合适。这种队伍模式一般是袋龙+好强特性的自由下落波尔托罗斯+另一只攻击输出非常强大的精灵+防守实力较强能够担当中转的精灵。这种队伍就是加入了第六只精灵甚至第七只精灵的改造版“洛杉矶队伍”了。

改造版“洛杉矶队伍”的出现

由于袋龙+灵兽拉恩德伦斯、袋龙+炎钢兽、袋龙+克蕾塞莉亚、克蕾塞莉亚+灵兽拉恩德伦斯等组合无论在形式上还是操作上都趋于模式化，所以现在一种观点认为，只要是队伍中有“洛杉矶队伍”中的其中两只，就具备了“洛杉矶队伍”的元素，就可以视它为“洛杉矶队伍”，通常被称为改造版“洛杉矶队伍”。

传统“洛杉矶队伍”的特点就是没有特点，攻守一体攻防兼备，以不变应万变。其中的战术组合很多，但没有针对一个点进行展开。改造版“洛杉矶队伍”则具有很强的战术性，对其中的一个战术进行扩充和拓展。比如本文上一段所说的自由下落波尔托罗斯的队伍，就是以自由下落为袋龙创造输出空间作为战术核心，配另一个高输出的精灵来续航的战术。但第四只还是可以用克蕾塞莉亚或者炎钢兽来联防和中转，袋龙和炎钢兽或者克蕾塞莉亚之间的配合，很可能和传统“洛杉矶队伍”一样，仍然可以算作“洛杉矶队伍”。

时至今日，越来越多的“洛杉矶队伍”打破传统，调整了队伍的战术结构，加入了新的战术元素。对于这样的现象，笔者是感到非常高兴和欣慰的。如果口袋妖怪对战始终一成不变，不能保持新鲜的活力，那么这个游戏就会变得越来越没有意思。因此对于改造版“洛杉矶队伍”的出现，甚至改良版“洛杉矶队伍”的出现，我们是应该持非常乐观的态度的。改造版“洛杉矶队伍”，主要得益于第六只精灵的选择变得丰富，并逐步引出第七只精灵甚至第八只精灵。接下来的篇幅中我们会选取其中一部分精灵进行介绍。



“洛杉矶队伍”的第六人选择

最常见的第六人：仙精灵

种族： HP 95/物攻65/物防65/特攻110/特防130/速度60

特性： 魅惑身躯

隐藏特性： 仙之皮肤



袋龙作为第六世代最强的物理攻击手成为了“洛杉矶队伍”的核心，仙精灵则作为第六世代特殊攻击手中的佼佼者，成为了“洛杉矶队伍”第六人的首选。

仙精灵的种族分布在伊布家族中非常完美，还有着珍贵的妖精皮肤特性提升攻击输出。妖精皮肤特性的效果是精灵使用普通系技能时，技能属性变为妖精系，享受属性修正，并且技能威力提高30%。配合110的特攻种族，和基础威力较高的目标为对方全体的普通属性特殊攻击技能高音，再加上道具专爱眼镜的加成，很容易打出非常漂亮的攻击输出。特防种族非常高，特殊耐久方面面对大部分的攻击都没有压力。物防方面是其软肋，但却可以通过灵兽拉恩德伦斯的威吓特性以及克蕾塞莉亚的反射盾来弥补。

如此强力的攻击输出和不错的耐久能力，与宗旨是攻防一体的“洛杉矶队伍”是非常契合的。

反“洛杉矶”的第六人：海蛞蝓

种族： HP 111/物攻83/物防68/特攻92/特防82/速度39

特性： 黏着/引水

隐藏特性： 沙之力量



海蛞蝓的属性弱点只有草，因此在一般不具备草系攻击的常规“洛杉矶队伍”面前，可以视为没有弱点。由于海蛞蝓通常要照顾大量的耐久，攻击输出并不是非常的强大。然而其大地之力+冷冻光线的技能组合，即使不分配任何特攻努力，打击4倍弱地的炎钢兽和4倍弱冰的灵兽拉恩德伦斯，仍然绰绰有余。

炎钢兽在双打中的强大是因为，四倍弱点地面属性的常见攻击技能地震，技能目标是自身周围全体，对手使用起来会有所顾忌。而且地震作为多体攻击技能，在双打中威力要×0.75，再加上地震是物理攻击，还会被威吓特性降低威力，所以炎钢兽在双打中并不是见到地震就需要逃。但是大地之力就不一样了，首先它是单体技能没有威力分散，其次它是特殊攻击技能不会被威吓影响威力。炎钢兽想要扛下海蛞蝓一发大地之力是非常难的事情，如果海蛞蝓携带了凹凸头盔，还可以顺便把袋龙坑到死。

海蛞蝓也算是攻守一体的类型，只不过它的攻击非常有针对性，目标直指“洛杉矶队伍”。因此部分玩家的克蕾塞莉亚开始使用能量球来对付海蛞蝓，以及其他水属性精灵。

覆灭“洛杉矶”的第六人：重炮虾

种族：HP 71/物攻73/物防88/特攻120/特防89/速度59

特性：超级炮台



在MEGA水箭龟刚刚问世的时候，日本有一篇文章的标题是“美梦火钢土神队伍的覆灭——MEGA水箭龟”，意思是讲水箭龟的水之波动可以克制炎钢兽和灵兽拉恩德伦斯，恶之波动可以克制克蕾塞莉亚，波导弹能克制炎钢兽还能克制新问世的袋龙。克制面非常强大简直是“洛杉矶队伍”的噩梦。

那篇文章分析得非常不错，MEGA水箭龟确实是能够覆灭这类队伍的存在。但实战起来MEGA水箭龟比较少，反而是类似的重炮虾比较多。原因是MEGA进化的名额有限，而MEGA水箭龟的性价比同MEGA袋龙、MEGA钢嘴娃娃和MEGA喷火龙Y等精灵比较而言仍有一定的差距。所以没有MEGA进化限制的重炮虾，反而会被人经常使用。

海蛞蝓主要是防守反击，重炮虾则是上场就不断狂轰滥炸了。重炮虾的耐久在高强度的对战中算低的，本身的速度又不高，因此要想发挥实力可能需要克蕾塞莉亚使用欺骗空间进行配合。然而传统“洛杉矶队伍”除配信的喷火炎钢兽外，使用欺骗空间的情况比较少。因此如果第六人选择重炮虾，很可能牵扯出第七人甚至第八人的队伍体系了。

反威吓的第六人：手刀超人

种族：HP 65/物攻125/物防100/特攻60/特防70/速度70

特性：好强/精神力

隐藏特性：压力



前文已经花了很长的篇幅叙述手刀超人的强大，此处不再赘述。手刀超人单兵作战能力很强，但放在“洛杉矶队伍”中，主要是和袋龙形成配合。从前文我们对袋龙和手刀超人的比较中可以得知，袋龙和提升一级物攻的手刀超人其物理输出基本相同。如果一个玩家使用袋龙+手刀超人首发，你会陷入威吓不行、不威吓也不行的尴尬境地。威吓，手刀超人输出太猛；不威吓，袋龙输出太猛。无论如何，都要承受非常猛烈的物理攻击。对手大概只有采用高速鬼火或者先手秒杀来应对了。格斗属性的技能都是单体技能，不存在一个格斗属性技能同时打两只的情况，因此袋龙+手刀超人这两只都弱格斗的精灵出场，比都弱妖精/地面/岩石等属性的精灵出场，情况要稍微好一些。

不过格斗属性依然是这个队伍的天敌，同时有两只主攻手都弱格斗的话，可以用有着愤怒之粉/跟我来技能的精灵加以配合，这样也会引出第七人甚至第八人了。

特性有奇效的第六人：巨甲龙

种族： HP 100/物攻134/物防110/特攻95/特防100/速度61

特性： 起沙

隐藏特性： 紧张感



上篇中我们讲到了“洛杉矶队伍”的起源是第五世代的后期。实际上在第五世代，巨甲龙是最常见的第六人甚至第五人。主要原因是巨甲龙的起沙特性可以有效应对九尾的永晴和牛蛙君的永雨。

尽管在永久天气改为5回合的第六世代，巨甲龙改天气的价值有所下降，但仍然具有一定的意义。毕竟MEGA喷火龙Y领衔的新时代晴天队输出太猛；速度比牛蛙君慢，也可以在和雨队的对抗中取得天气的控制权。由于袋龙是“洛杉矶队伍”几乎每场必出的绝对核心，巨甲龙MEGA的机会比较少，所以比较多的类型是携带弱点政策的双刀型。地震在双打中威力分散，扛下大部分精灵的地震然后一个冷冻光线反杀是很容易的事情。岩石系精灵在沙暴中有特防加成，扛下部分精灵的水属性攻击也并不是很难。因此弱点政策道具和巨甲龙这只精灵的契合度比较高。巨甲龙种族值总和高达600，和克雷塞莉亚、炎钢兽和灵兽拉恩德伦斯等同。从种族分布来看，也具备攻守一体的素质，和传统“洛杉矶队伍”的风格是非常相符的。

万能的第六人：火矢鹰

种族： HP 78/物攻81/物防71/特攻74/特防69/速度126

特性： 火焰之躯

隐藏特性： 疾风之翼



火矢鹰作为第六世代最热门的新精灵，早已被广大对战玩家们所熟知。可以无脑战鸟一直进攻，可以鬼火骚扰袋龙，可以顺风服务全队，也可以用超高速度的快速防御化解掉几乎所有对手的下马威。

和大部分队伍相性良好就不说了。但这里我要重点强调的是，火矢鹰作为一只速度超快的精灵，却能放在空间队中使用，这是一件非常奇葩的事情。这一切的一切，都被疾风之翼这个神特性所赋予。因此不管是喷火炎钢兽引出的空间队，还是重炮虾引出的空间队，火矢鹰都可以加入进去，作为一个重要成员存在。

最适合传统“洛杉矶”的第六人：球桶菇



传统“洛杉矶队伍”的特点是攻守兼备，并且需要考虑到所有的情况。那么是需要一个速度极低的精灵来应对欺骗空间队伍的。尽管传统“洛杉矶队伍”有恶作剧之心特性的波尔托罗斯使用挑拨应对欺骗空间，但对手可以使用精神香草来应对挑拨，或者使用钝感特性的精灵来施放欺骗空间。球桶菇作为反蹭欺骗空间的好手，在第五世代的世界大赛中就得到了证明。但其反制能力过于依赖蘑菇孢子。一旦蘑菇孢子被破，对克蕾塞莉亚和灵兽拉恩德伦斯等大多数热门精灵都缺乏反制能力。所起的作用就只剩愤怒之粉保核了。

传统的“洛杉矶队伍”惧怕水属性攻击。海蚝蝓可以抵挡水属性攻击，但无法抵挡水属性+草属性的复合攻击，譬如雨天下的荷叶鸭。球桶菇既能反空间，又能反雨天，能把一切考虑到的问题都妥善应对，从和传统“洛杉矶队伍”的契合度讲，可谓是所有精灵之中最高的。

“洛杉矶队伍”的第七人选择

“洛杉矶队伍”的第七人选择主要是从第六人的战术中展开出来的。最多的是前文不断提到拥有愤怒之粉/跟我来技能的精灵。这类精灵的杰出代表是鸭嘴火龙和光翼兽。

鸭嘴火龙的跟我来需要通过《XD》的方式获得，途径比较难入手，但实机战斗中并不是没有。辉石鸭嘴火龙的耐久是非常高的，考虑到环境下物理攻击过于暴力的问题，努力分配通常是加满HP和物防。鸭嘴火龙的一个特殊性在于它有火焰身躯特性，这样吸引了接触攻击技能后，有一定几率使对面的攻击手烧伤。

光翼兽的跟我来在飞翼兽时期可以升级习得。光翼兽的耐久是非常不错的，且属性四倍抵抗格斗，和袋龙、手刀超人能够形成非常好的配合。事实上在现今的实机双打对战中，袋龙+手刀超人+光翼兽已经成为了非常流行的队伍组合了。光翼兽的道具可以携带凹凸头盔。

此外笔者曾经使用了相当长一段时间的电松鼠，主要是看中了它有愤怒之牙这个技能，不加任何攻击和特攻努力都能打出一定的输出。等离子倾泻也能够在一定程度上坑一坑袋龙。

愤怒之粉的烈火蛾也是可以使用的。吐丝在第六世代更改了效果，让对面两只精灵都降两级速度，是一个十分厉害的弱化技能。但烈火蛾的问题是被热门攻击属性飞行和岩石克制，属性上的劣势会让它的发挥受到非常大的限制。

除了愤怒之粉/跟我来这些精灵，再提一提美丽龙吧。海蚝蝓能够反制“洛杉矶队伍”，好胜特性的美丽龙能够反威吓，美丽龙使用冲浪能够给海蚝蝓提升特攻，这两只精灵的组合如果有了发挥空间，也会变得非常强大。美丽龙在这里还是需要加耐久，道具可以选择弱点政策。不管是好胜特性还是弱点政策道具，提升了两级特攻总能打出输出的。

“洛杉矶队伍”的总结

如果要说“洛杉矶队伍”的本质，在我看来就是在口袋妖怪对战的伤害计算中，通过每一回合那一点的伤害优势的积累，最终转化为整场战斗的胜利。我的防御力度就是比你的攻击力度大那么一点，你的防御力度就是比我的攻击力度小那么一点，那么在这样的伤害积累中，胜利的天平就最终向我倾斜。所以实际决定“洛杉矶队伍”战斗力的不是别的东西，就是口袋妖怪中评判一只精灵实力最基本的东西——种族值。只不过这几只精灵的种族分配比较合理，组合到一起产生了强烈的化学反应，最终变成了模式化的顶级强队。

前文说过“洛杉矶队伍”的特点就是没有特点，这个主要是战术层面上的，因为“洛杉矶队伍”的作战方式就是在防守中寻找攻击的机会，和那种放个顺风就开始强攻的队伍风格是有很大区别的。所以“洛杉矶队伍”实质就是一个联防队，这种队伍本身强度较高，需要考虑的不是战术层面的东西，而纯粹是操作层面的东西。我觉得对于一个需要锻炼操作的玩家来讲，还算是一支非常适合入门的双打队伍。

最后要用简短的语言来总结“洛杉矶队伍”如何操作，那么就是首发袋龙，首发另一只视情况选择炎钢兽或灵兽拉恩德伦斯或第六人，克蕾塞莉亚放在后场，带个凹凸头盔挡接触攻击上场，把能够威胁对面半支队伍的精灵藏在后边。

“洛杉矶队伍”的实战

在文章的结尾，我们用一场模拟战斗来结束“洛杉矶队伍”的介绍吧。

对方队伍：袋龙+手刀超人+鸭嘴火龙+克蕾塞莉亚+灵兽拉恩德伦斯+双柱力王
我方队伍：袋龙+炎钢兽+波尔托罗斯+克蕾塞莉亚+灵兽拉恩德伦斯+球桶菇

选人环节

由于我方没有强力格斗系攻击，对方的鸭嘴火龙掩护袋龙和手刀超人的意义较小，很可能不会出场，即使出场也很可能不会放到首发。我方没有好强特性的精灵，对手的灵兽拉恩德伦斯可以肆无忌惮地威吓我方的袋龙，出场的可能性会比较大。但我方也有灵兽拉恩德伦斯，如果对方选出袋龙+灵兽拉恩德伦斯首发，那么两只精灵会被我同时降低物攻，手刀超人+袋龙首发，则会让我方陷入前文说的威吓不行不威吓也不行的境地。因此，我大胆断定，对手会使用手刀超人+袋龙首发，后场会有一只灵兽拉恩德伦斯，最后一只暂时猜不出。

由于猜了对手会用手刀超人+袋龙首发，那么我方的灵兽拉恩德伦斯是断然不能出场了，准备选出袋龙+炎钢兽的组合进行应对。炎钢兽携带了保护，如果对手是袋龙+灵兽拉恩德伦斯首发，也可以通过保护试探出专爱围巾灵兽拉恩德伦斯的招数。由于惧怕手刀超人，灵兽拉恩德伦斯不能出场；同样是惧怕手刀超人，克蕾塞莉亚也不能出场。但我需要一只既能够抵挡地震又不会被手刀超人克制的精灵，

所以选择了波尔托罗斯。波尔托罗斯的挑拨也能够封锁住对方鸭嘴火龙的跟我来和鬼火，不至于被鸭嘴火龙扰乱进攻的节奏。最后一只就选择球桶菇了，因为灵兽拉恩德伦斯和克蕾塞莉亚都很惧怕手刀超人，球桶菇耐久较高能够承担一定的中转作用，而且对面除了克蕾塞莉亚潜在的神秘守护也没有什么防催眠的措施。

战斗过程

战斗开始，对方的首发果然是袋龙+手刀超人，我方的首发是袋龙+炎钢兽，从首发形式上看，我方明显占优。

第1回合 对面的手刀超人被炎钢兽克制，几乎只能选择保护或者换人。我方就比较轻松了，袋龙不必跟对方拼速度下马威，直接攻击即可。结果是对手的袋龙下马威了我的炎钢兽，手刀超人下场换上了灵兽拉恩德伦斯；我方袋龙直接舍身一击攻击对方袋龙，被威吓后仍然打掉了对面不少血，炎钢兽选择了热风但被对面限制住了行动。

第2回合 我方决定暂时求稳，炎钢兽使用了保护试探对手灵兽拉恩德伦斯的招式，袋龙下场球桶菇上场；对方灵兽拉恩德伦斯岩崩，袋龙舍身一击打到了球桶菇身上，球桶菇差不多被揍掉了一半血。

第3回合 我认为对手的袋龙不太可能使用格斗系招式，毕竟球桶菇有潜在的愤怒之粉威胁，球桶菇血量已经在灵兽拉恩德伦斯岩崩+袋龙舍身一击的击杀范围之内，对手攻击球桶菇的可能性很大，因此这时我的炎钢兽非常安全。所以我的球桶菇使用了保护，炎钢兽使用了热风。对手的灵兽拉恩德伦斯使用岩崩，幸好我的炎钢兽没有害怕，袋龙对球桶菇使用舍身一击但是失败了。这一回合后，残血袋龙被我的炎钢兽热风击杀，对手一员大将陨落。回合结束后对手换上了克蕾塞莉亚，至此对手四只精灵全部亮出。

第4回合 我的球桶菇是再生力特性，下场可以回血，所以我换下了球桶菇，换上了袋龙。虽说袋龙这种大将最好不要承受太多伤害，但是我不可能换上波尔托罗斯去顶岩崩，所以只好这样了。我方的袋龙之前只有舍身一击的反伤，因此吃灵兽拉恩德伦斯岩崩+克蕾塞莉亚精神干扰还有接近1/2的血量。炎钢兽继续热风，但是打灵兽拉恩德伦斯仍然剩下了一丁点儿血。打克蕾塞莉亚的伤害比较少。

第5回合 我的袋龙准备下马威收掉对手的灵兽拉恩德伦斯，炎钢兽继续热风。正当我认为已经胜券在握的时候，对手的灵兽拉恩德伦斯下场换上了手刀超人，而此时我的热风对手刀超人MISS了！克蕾塞莉亚的精神干扰把袋龙打到只剩一丁点儿血。

第6回合 我认为残血的灵兽拉恩德伦斯对我方的威胁非常大，必须保留袋龙这只拥有优先度技能的精灵进行应对，况且灵兽拉恩德伦斯专爱围巾锁招，最后只剩两只的时候突袭是一定会成功的。所以我把袋龙换下，换上了我的最后一只精灵波尔托罗斯。此时手刀超人对我的炎钢兽使用了突袭，炎钢兽被打到只剩一点点血，但属于还能扛一次精神干扰的程度。克蕾塞莉亚使用了冻结之风，还好打波尔托罗斯没有过半。我的炎钢兽使用热风，将对手的手刀超人打成残血。

第7回合 这是非常危急的一回合，因为我不知道对手的手刀超人会不会保护，考虑再三我采用了非常保守的操作。波尔托罗斯换下球桶菇换上，炎钢兽使用了保护。结果对手的克蕾塞莉亚对炎钢兽使用了精神干扰但被我保护住，手刀超人同样使用了保护。

第8回合 对手的手刀超人先手秒杀了我的炎钢兽，克蕾塞莉亚精神干扰打球桶菇但是没有打死，球桶菇觉醒地收掉了残血的手刀超人。然后对手换上了灵兽拉恩德伦斯，我方换上了袋龙。

第9回合 被降一级物攻的袋龙突袭收掉了对手的残血灵兽拉恩德伦斯，球桶菇使用愤怒之粉掩护住了袋龙，吸引到了克蕾塞莉亚的精神干扰被打死。然后我方换上了波尔托罗斯。

第10回合 袋龙对对手的克蕾塞莉亚使用了突袭，波尔托罗斯使用了十万伏特。因为估摸着对手的克蕾塞莉亚使用冻结之风无法同时击倒我的两只精灵，不必使用舍身一击去自杀，所以袋龙选择了突袭。结果对手的克蕾塞莉亚对袋龙使用了精神干扰，袋龙被击杀。

第11回合 我方波尔托罗斯使用十万伏特，对方克蕾塞莉亚使用精神干扰，波尔托罗斯留下了一些血存活。

第12回合 我方波尔托罗斯继续使用十万伏特，将对手的克蕾塞莉亚击杀。战斗结束，1：0胜利。

新手向轮唱卡组教程

文 / 被萌杀的魔法使　模版 / 逆鳞の快龙　编 / 马修

一、卡组概述

轮唱卡组算是从 OL 平台官方赠送的隐藏组改过来的，基本战术就是利用有“轮唱”这一技能的精灵铺场和输出。尽管从现在的竞技环境来看，这个卡组可能并不能保证足够的力度和速度，但是这是一个对新手比较友好的卡组。对于 OL 的玩家来说，大多数的卡片都能够从系统赠送的预组里面拿到。对于实卡玩家来说，这些卡也并不是非常稀有和昂贵的卡片。而且战术比较简单易懂，即使是之前没有卡片经验的人，熟悉之后也能在同级别玩家中拿到不错的胜率。

二、相关卡介绍

主力卡：NV-24/LT-42 高音蟾蜍



HP 是 140，水属性。弱点是二倍草，撤退费用为 3，由练声蟾蜍进化而来。

技能为轮唱，两个无色能量，30×/高音水 ×2，一个无色能量。

卡组的核心，主要使用的是技能轮唱。轮唱这个技能效果为 30 乘以我方场上有轮唱这一技能的口袋妖怪的数量，假如我方前场加上后场满员，也就是 6 只口袋妖怪，那么这个技能能打出的伤害有 180 点。如果不算上抵抗力，那么只要能以最快速度做出 6 只拥有轮唱的口袋妖怪，这一个技能甚至能够秒杀很大一部分的 EX 口袋妖怪。而且 140 点的 HP 如果不遇到草系，基本不会被一击送下场。第二个技能高音，威力 70，在后场没有第三只拥有轮唱的口袋妖怪时，可以暂时用这个技能蹭 HP。

这里的一阶段进化我们选用 NV-24 或者 LT-41 的练声蟾蜍，HP 为 90，水属性。弱点同样是二倍草，撤退费用是 2，由音波蝌蚪进化而来。

笔者选用这一只练声蟾蜍是因为它的二技能也是轮唱，那么这个卡组即使暂时只抽到一只高音蟾蜍，那么练声蟾蜍也是能够增加轮唱伤害的。至于第一技能，最多是在没进化能量也不足的时候稍微蹭一下对方的 HP。

至于音波蝌蚪究竟是用哪一只，我个人觉得没有特别大的区别。



▲由于 0 卡片有可能进入奖品区，因此高音蟾蜍需要下满 4 只。

可选用的其他口袋妖怪

ND–79 胖可丁



HP 为 90，无色属性。主要的作用就是铺场，第一技能轮唱基础威力是 20，这也是为什么会选择高音蟾蜍而不是胖可丁作为这个卡组的主力输出。尽管胖可丁只是一段进化，从时间上来说，成型要比高音蟾蜍快，但是很多时候 20 的基础威力还是不太够看。很多一段进化基本都是卡在 90 HP 上下，如果要阻止对方成型，胖可丁需要至少 4 只轮唱口袋妖怪铺场，但是高音蟾蜍只需要 3 只，这个时候，二段进化的高音蟾蜍和一段进化的胖可丁也就没什么大的区别了。

PS–107 的爆音王



HP 140，无色属性。这一只笔者一般不会选择使用。虽然它的轮唱基础威力有 50，但同时需要的能量也翻了一倍。本来二段进化在成型上就比一段进化和基本口袋妖怪要慢，如果技能的能量需求不能降低，那么很有可能在成型之前就被打乱阵形。虽然轮唱是需要铺场的，但是主攻手只有一个的话，那还是不够稳定。如果用

爆音王作为主攻手，很有可能在准备阶段就被打掉，而且续航能力也不够。在和高音蟾蜍一样都是二段进化而且都是 140 HP 的时候，高音蟾蜍的优势就显现出来了。

辅助卡 这里主要说道具卡

等级球



在卡组中寻找一只 HP 为 90 或者以下的口袋妖怪，把它加入手牌中，并重洗卡组。

这张卡的主要作用是用来找基本精灵，也就是前面说的音波蝌蚪和胖丁。但是由于胖可丁也是 90 HP，所以在需要的时候也能去找一下胖可丁。

重量球

在卡组中寻找一个撤退费用为 3 或以上的精灵放入手牌，并将卡组重新洗牌。

整个卡组里面惟一符合条件的就是高音蟾蜍，也就是说这张卡片是专门为了检索高音蟾蜍而存在的。由于奇异甜食的存在，一段进化被省去，所以需要加强对二段进化的检索才能保证以最快速度让卡组成型。



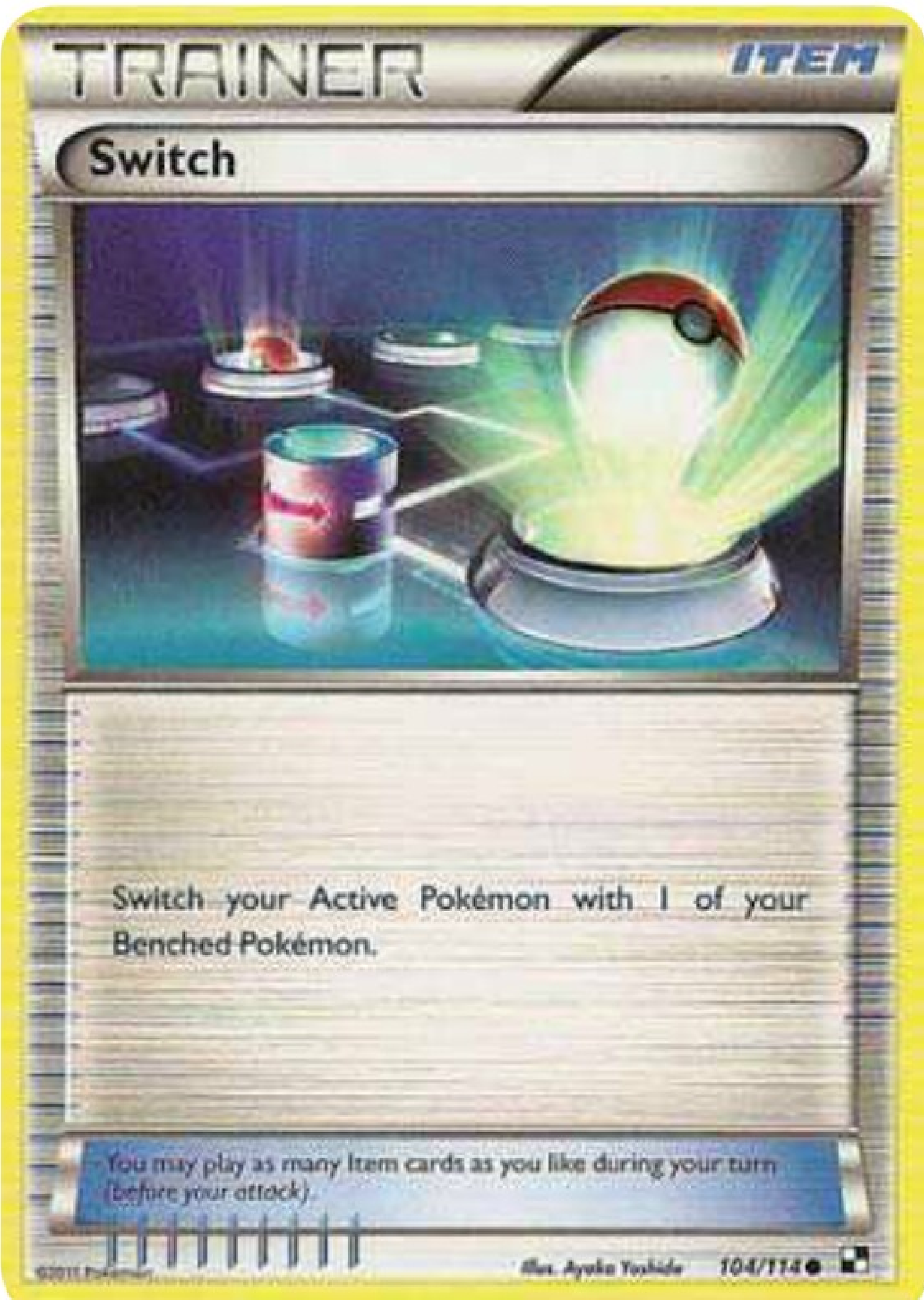
进化苏打



找出在场的精灵的进化卡，并进化该精灵。

一段进化的胖可丁也是需要进行检索的，因为胖丁并没有轮唱的技能。介于卡组有同一名称的卡片只能存在 4 张的限制，那么我们就不能完全把检索胖可丁交给等级球去做。进化苏打在这里的好处是能够直接检索场上精灵的进化而不用满足其他条件。

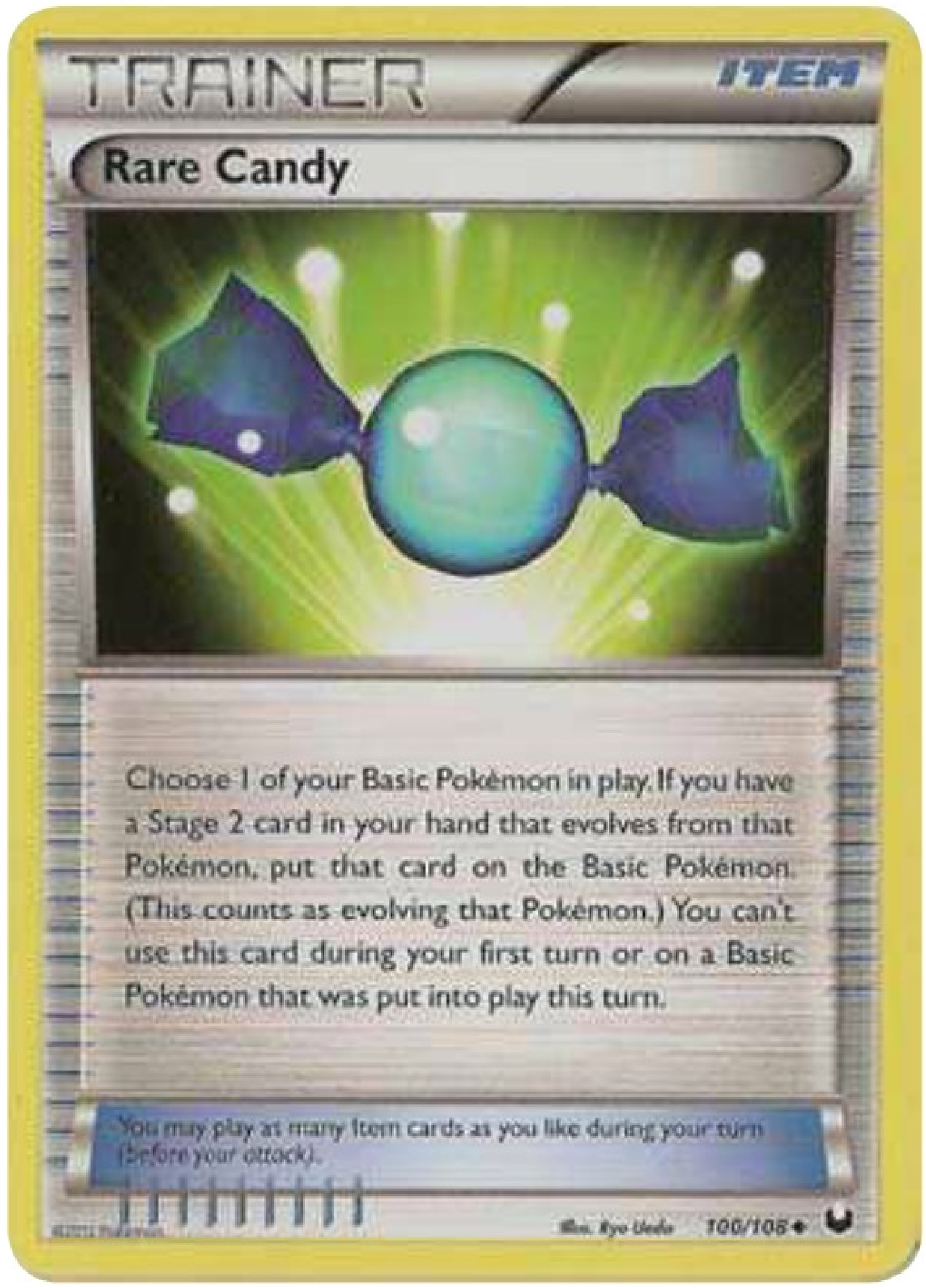
交换



选择我方后场一只精灵与前场精灵交换。

顾名思义，这张就是能够换精灵的卡。很多时候由于需要保护前场精灵等等一系列的原因，我们不得不要将它们换到后场免受大部分的伤害。由于高音蟾蜍的撤退费用为 3，一次性丢下 3 张能量实在是对这个卡组不太友好，因此我们需要这张卡来免除撤退费用带来的损失。

奇异甜食

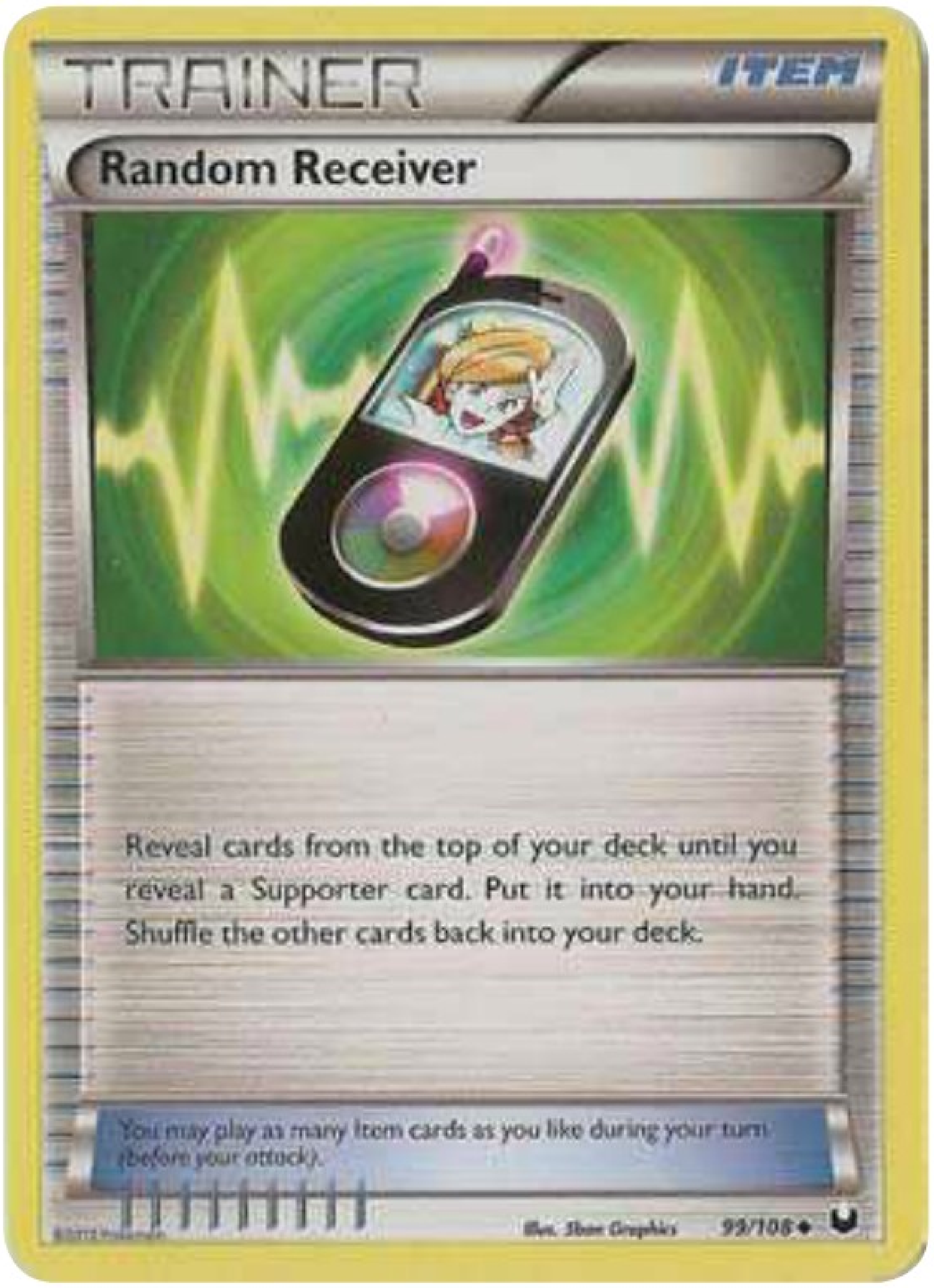


选择场上一只基本精灵，如果手牌中有它的 2 段进化，将 2 段进化直接放在基本精灵卡上。不能在第一回合或者该精灵的第一回合使用此卡。

这张卡避免了 1 段进化，省下了从 1 段进化到 2 段进化的回合。之所以需要在进化上下功夫，是因为现在的对战环境实在是太快。这个铺场的卡组实在无法跟上现环境下快速的进攻，因此我们也需要加速我们的成型速度；但是问题也很明显，糖需要和 2 段进化的高音蟾蜍同时存在于手牌。借用本文模版提供者龙大的一句话：“任何一条有糖的进化链都当作两条来看待。”

随机接收器

从卡组上方开始查看，直到找到一张支援者卡，将该卡放入手牌并重新洗卡组。



现在的对战环境就一个字：快。我们单单多加入抽滤也还不够保险，因为还是有可能会出现手上没有支援者不能够满足抽卡的需求的情况，那么这个时候就需要用接收器来找卡。但是，由于是随机的，所以你并不知道会找到什么样的支援者，这也是风险。尽管也有其他的支援者可以找，但是一回合只能使用一个支援者的规则会使得当前回合有空白。道具卡不受这个限制，不过由于太多的道具卡会导致卡手，因此这个道具一般下 1 到 2 就差不多了。

阿良良木博士

舍弃我方手牌然后拿 7 张牌。

7 张固定的抽滤意味着不会被优劣势所限制，但是缺点也很明确：舍弃手牌。所以什么时候应该用这张，什么时候应该使用别的抽滤，什么牌可以舍弃，什么牌不行……这些都是需要经验和判断的。尽管有舍弃手牌的限制，这张卡 7 张的固定抽滤也是现环境中很强力的抽滤卡之一，现在基本上也是人人下满 4 张的情况。



N

将双方手牌洗回牌堆，并各自拿取与自己剩余奖品卡数量相同的手牌。



由于这张卡是作用于双方的，所以用的时候需要格外的小心，这张卡除了增加我方抽滤之外，还能够适当的打断对方的进攻节奏。很多人在游戏中选择先攻也是为了能够提前确认手牌然后干扰对手。这张牌在现环境中几乎也是人人下满 4 张的情况。

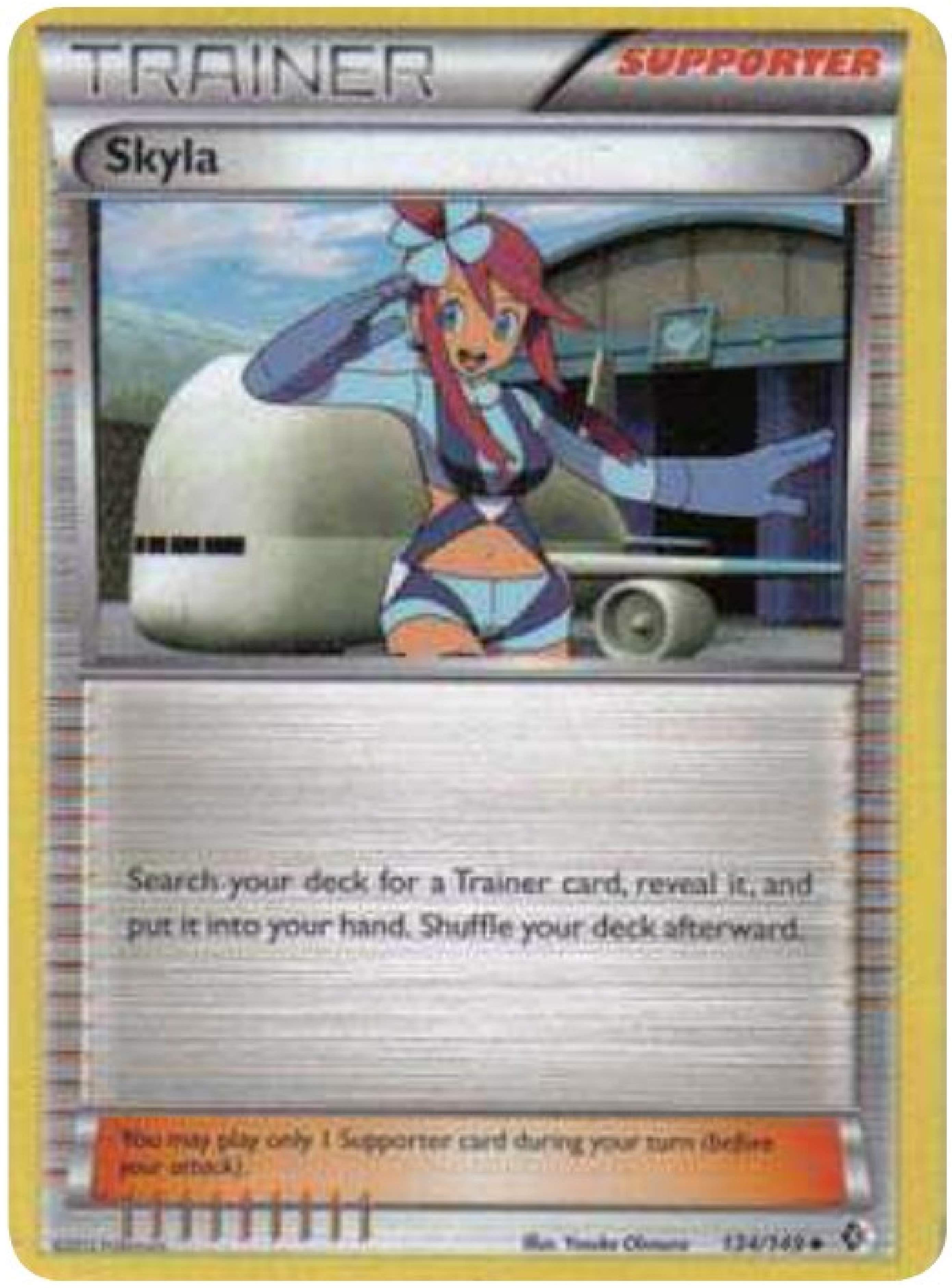
阿克洛玛



将手牌洗回牌堆，并拿取与全场在后场的所有精灵总和相同数量的手牌。

作为铺场型的卡组，这张卡可以利用我方 + 对方的后场精灵来进行抽滤，抽卡的最大数量是 10 张。尽管有些前辈们认为这是一张前期卡，不过如果对方也是铺场卡组的话，可以反过来利用一下。但是由于这张卡的效果不好控制，因此在与其他抽滤同时存在的时候，需要进行取舍。

芙萝



从卡组中选择一张训练师卡加入手牌，然后重新洗卡组。

这是到“XY2”为止，惟一一张全环境检索的卡片。检索球类道具就是检索精灵，检索信封等道具就是检索能量，检索接收器也算是检索支援者。更何况在糖和 2 段进化的高音蟾蜍不能够同时存在于手牌的情况时，找到糖或者球就能解决这个问题。芙萝一般会下 2 ~ 3，太多的芙萝卡会使得接收器在检索的时候检索不到抽滤的支援者。

三、参考卡表（新手向）

口袋妖怪部分

圆蝌蚪 ×4	练声蟾蜍 ×1
高音蟾蜍 ×4	胖丁 ×3
胖可丁 ×3	

能量

水能量 ×7	双无色能量 ×4

训练师卡

N×4	红豆杉博士 ×4
阿克洛玛 ×2	奇异甜食 ×3
芙萝 ×3	等级球 ×3
重量球 ×2	博士的信 ×2
进化苏打 ×2	交换 ×2
抓枪 ×2	随机接收器 ×2
银色徽章 ×2	高级伤药 ×1

四、可加入的卡片（进阶向）

LT-RC11/LT-RC25 梅萝爱塔



EX：HP110 点，超能属性，弱点属性是二倍超能属性，撤退费用 1。

第二技能轮唱需要 3 超能能量，而且 110 的 HP 对于 EX 精灵来说略低，再加上打倒 EX 精灵多拿一张奖品的规则，因此这张卡片不会作为主力。由于这张精灵是基本精灵，免去了进化后才有轮唱的这一回合。配合高级球的话，能够直接把胖可丁的位置换下来，然后加入别的卡片。而且一技能在高音蟾蜍无法检索的时候能够利用硬币正面睡眠反面混乱的特殊状态打乱对手进攻，在成型之前拖住对手。一般如果要是加入梅萝爱塔，加满 4 只。



DE-45/ LT-49/ LT-RC23 电飞鼠

HP 70，电属性，弱点属性二倍电系，抵抗力格斗 -20，撤退费用为 0。

这张卡的主要看点是第一技能一发无色能量找基本精灵的效果还有 0 撤退费用的便利。70 点的 HP 能够挡住大多数精灵第一回合的攻击，而且由于梅萝爱塔 EX 也是基本精灵，这张卡片又是用来检索基本精灵铺场的。不过由于占了一个格子，所以轮唱最大输出从 180 变成 150，这卡片要不要下也是完全看个人。一般下 1 到 2 张。

五、实战相关

由于是铺场型的卡组，能不能成型完全看铺场的速度。这个卡组基本是如果不能成型就赢不了，如果能够成型就差不多能赢的情况。8 只基本精灵（如果是电飞鼠型，那也有可能是 10 只）基本能够保证第一回合有基本精灵，一般来说，我方是单蝌蚪开场，手牌也没有糖或者高音蟾蜍的话，那么还是用抽滤换掉手牌比较好。另外，由于阿克洛玛是根据后场精灵数量来决定效果，如果双方都是空后场，那么会造成我方手牌清空这个问题。在没有糖的情况下，应该果断检索练声蟾蜍。尽管练声蟾蜍是 3 无色能量，但是能够保证当回合有输出。另外就是如果轮唱是电飞鼠梅萝爱塔型的话，那么能量的种类应该由水变成超能，并且要学会活用梅萝爱塔的一技能。

关于轮唱卡组的就先写到这，更多的乐趣，大家就在实战中多多体会吧。几乎和游戏一同发展而来的《口袋妖怪卡片游戏》，自有其乐趣所在，当然大家也可以通过平台或实体卡，来多多体验。

文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏 闪火篇 02

大家的暑假过得如何，有没有跟身边的朋友玩口袋妖怪卡片呢？笔者最近可是迷上了官方口袋网站的卡片在线，还顺便买了一些好久没有试过的新套牌。在这一辑的栏目中笔者会继续给大家介绍美版Flashfire（闪火）中的卡片。

蓝电狮、雷霆狮、电狮王



蓝电狮有60的HP。第一个技能是Paralyzing Gaze（麻痹凝视），投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态；第二个技能是Static Shock（静电），基本伤害为30。蓝电狮的弱点为格斗×2，抵抗力为钢-20，交换消耗是一张能量卡。



雷霆狮有80的HP。第一个技能是Bite（啃咬），基本伤害为20；第二个技能是Electricounter（电力反击），基本伤害为40×，本次攻击的最终伤害为40乘以对手已经拿走的奖励卡数量。雷霆狮的弱点为格斗×2，抵抗力为钢-20，交换消耗是一张能量卡。



电狮王有140的HP，第一个技能是Fang Snipe（狙击之牙），基本伤害为40，对手查看自己的手牌，并丢弃一张训练家卡；第二个技能是Wild Charge（狂野电击），基本伤害为120，电狮王自身受到30点伤害。电狮王的弱点为格斗×2，抵抗力为钢-20，交换消耗是一张能量卡。就技能方面来说个人觉得反而雷霆狮的电力反击来得实用些，特别是等到对手取走了2～3张奖励卡以后使用。只不过HP方面是个问题，总之看需要来吧！实在不行放几个回复药在套牌里，时不时地为其补一补HP。

发电蜥、电蜥龙



发电蜥有60的HP，第一个技能是Pound（拍打），基本伤害为10；第二个技能是Destructive Beam（破坏光线），投币，如果是正面便从对手前场的口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。发电蜥的弱点为格斗×2，抵抗力为钢-20，交换消耗为一张能量卡。



电蜥龙有90的HP，第一个技能是Parabolic Charge（抛物线充电），从套牌中寻找两张能量卡，查看之后放入手牌中之后洗牌；第二个技能为Quick Attack（电光一闪），基本伤害为60，投币，如果是正面，本次攻击追加30点伤害。电蜥龙的弱点为格斗×2，抵抗力为钢-20，交换消耗为一张能量卡。这张卡怪怪的，身为电系口袋妖怪却不会电系的招式……不过这是闪火系列发售的两套牌中其中一组的主卡，另外一个卡组的主卡是神秘猫。卡不算珍贵，买套牌就可以得到好几张。

夜骷鬼、夜行鬼、夜幽魂



夜骷鬼有50的HP，第一个技能是Revival（黄泉归返），从对手的废牌区中寻找一张基本口袋妖怪卡并放入其后场区；第二个技能是Sneaky Placement（轻身附体），给对手前场的口袋妖怪携带上一个伤害指示物。夜骷鬼的弱点为恶×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为两张能量卡。

夜行鬼有80的HP，第一个技能是Confuse Ray（可疑光），对手进入混乱状态；第二个技能是Cursed Drop（滴落诅



咒），以任意方式给对手的口袋妖怪们携带上四个伤害指示物。夜行鬼的弱点为恶×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为一张能量卡。

最终进化的夜幽魂有130的HP。能力为Shadow Void（影洞），在我方回合进行攻击前，可以将其他口袋妖怪身上的伤害指示物移动一个到夜幽魂身上。技能方面它只有一个Pain Pellets（痛楚石砾），查看夜幽魂身上的伤害指示物，并给对手携带上同样数量的伤害指示物。夜幽魂的弱点为恶×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为三张能量卡。

说实话这套卡不算实用，特别是夜行鬼，虽然滴落诅咒看似强悍，实际上以现在卡牌的平均攻击伤害来说，40还不如一个未进化的基本口袋妖怪来得快……不过大概也是为了游戏平衡，但真的要等到对手后场满是伤兵了再派它上场似乎也不是那么如意，毕竟这种回合制游戏还是一路速杀比较实在……



超能猫、神秘猫



超能猫有60的HP，第一个技能是Psyshot（精神光线），基本伤害为10；第二个技能是Fake Out（假动作），基本伤害为10，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入麻痹状态。超能猫的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

神秘猫有90的HP，第一个技能为Ear Influence（耳朵操纵），任意选择对手场上的任意口袋妖怪身上的伤害指示物，并将其任意移动到对方的任意口袋妖怪身上；第二个技能为Psychic（精神干扰），基本伤害为60+，对手口袋妖怪身上每有一张能量卡本次攻击便追加10点伤害。神秘猫的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。神秘猫这张卡十分厉害，能够好好利用耳朵操纵的话能够十分轻易击倒任意强悍的口袋妖怪。反正不管前场还是后场，能击败便可以拿奖励卡。



藻海马、藻海龙



藻海马有50的HP，技能方面只有一个Spit Poison（喷毒），投币，如果是正面，对手进入中毒状态。藻海马的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。这张卡几乎无用，建议尽早进化。



进化后的藻海龙成了龙系，攻击所需的能量卡也增加了水系，所以如果用它的话队伍里一定要放水系能量卡。藻海龙有100的HP，能力为Poison Barrier（毒栅栏），对手中毒的口袋妖怪不能交换。技能方面只有一个Poison Breath（毒吸），基本伤害为60，投币，如果是正面，对手的口袋妖怪进入中毒状态。这张卡也不是很强，特别是中毒状态需要投币才能发动，一个不留意便被杀了。藻海龙的弱点为仙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。

小拳石、隆隆石、隆隆岩

小拳石有60的HP，第一个技能是Rollout滚动，基本伤害为10；第二个技能为Flail（手足慌乱），基本伤害为10×，本次攻击的最终伤害为10乘以小拳石身上的伤害指示物数量。小拳石的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。





隆隆石有100的HP，第一个技能为Double-edge（舍身攻击），基本伤害为60，隆隆石自身遭受20点伤害；第二个技能为

Rollout（滚动），基本伤害为80。隆隆石的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

隆隆岩有150的HP，第一个技能为Stone Edge（尖石攻击），基本伤害为60+，投币，如果是正面，本次攻击追加30点伤害；第二个技能为Explosion（大爆炸），攻击伤害为150，隆隆岩自身受到100点伤害。隆隆岩的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。

游戏里的小拳石一家子往往最容易被打死，记得笔者以前玩《宝石》的时候，一直用缆车前的山男手里的隆隆石练等级，好在卡片里只能有一种弱点，更好的是隆隆岩一家子的弱点不是水，所以大家可以好好使用一下。实际上进化到隆隆石也已经很厉害了。隆隆岩的话，那个大爆炸对自身伤害实在太大……



双生藤壶、藤壶勇士



双生藤壶有70的HP，技能方面只有一个Double Scratch（双重抓），投币两次，本次攻击的最终伤害为30乘以硬币的正面次数。双生藤壶的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

进化以后的藤壶勇士有110的HP，第一个技能为Rock Rush（岩石冲锋），基本伤害为30×，从手牌中丢弃任意数量的格斗能量卡，本次攻击的最终伤害为30乘以丢弃的能量卡数量；它的第二个技能为Boulder Crush（巨石冲击），基本伤害为80。藤壶勇士的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。



狃拉、玛狃拉



狃拉有两个版本。第一个版本的狃拉有60的HP，第一个技能是Scratch（抓），基本伤害为10；第二个技能是Flash Claw（闪亮之爪），使用以后对手从其手牌中丢弃一张卡。狃拉的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。



第二个版本的狃拉有60的HP，第一个技能为Icy Wind（冰风），对手的口袋妖怪进入睡眠状态；第二个技能为Scratch（抓），基本伤害为20。这个版本的狃拉的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。



玛狃拉有90的HP，第一个技能为Call for Family（呼唤族群），从套牌中寻找两张基本口袋妖怪卡并放入后场；第二个技能是Claw Rend（撕裂之爪），基本伤害为60+，如果对手的口袋妖怪身上已经有伤害指示物，本次攻击便追加30点伤害。玛狃拉的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。

毒鼬、暴鼬

毒鼬有两个版本，第一个版本有60的HP。它的第一个技能为Smokescreen（烟雾），对手下回合攻击时需要先投币，如果是正面就可以攻击，反面则无效；第二个技能为Slash（切割），基本伤害为20。毒鼬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。



第二个版本的毒鼬也是有60的HP。它的第一个技能为Collect（收集），使用以

后抓一张牌；第二个技能为Spray Fluid（喷液），基本伤害为30。毒鼬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为一张能量卡。



最终进化的暴鼬有100的HP，它的第一个技能是Push Down（推下），基本伤害为30，使用以后对手将前场的口袋妖怪与后场的口袋妖怪交换；第二个技能为Acid Spray（喷液），基本伤害为70，使用以后投币，如果是正面，从对手口袋妖怪身上丢弃一张能量卡。暴鼬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。恶系的卡一向不怎么厉害，也一向没出过什么强悍的卡，如果不是非常喜欢这个属性还是别太在乎了。



愣头蜥蜴、兜帽蜥蜴



愣头蜥蜴有60的HP，它的技能只有一个Tail Rap（尾巴Rap），基本伤害为20×，投两次硬币，本次攻击的最终伤害为20乘以正面的次数。愣头蜥蜴的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。

兜帽蜥蜴有100的HP，它的第一个技能为Corner（角落），基本伤害为30，对手下回合不能交换；第二个技能为Jet Headbutt（迅速头突），基本伤害为80。兜帽蜥蜴的弱点为格斗×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。

这套卡还不错，相比暴鼬来说稍强一些，且进化前也可以靠投币碰碰运气。选择方式其实很简单，想要用来摸牌的可以选暴鼬，而且不用进化都可以，偏向攻击的可以用兜帽蜥蜴。



UFO磁怪EX



UFO磁怪EX作为基本口袋妖怪卡登场实在让人觉得兴奋，本来还以为只有会Mega进化的才能以基本EX卡出现，想不到其他的口袋妖怪也出现了，还是说它的出现意味着什么……UFO磁怪EX有180的HP，第一个技能是Electro Ball（闪电球），基本伤害为40；第二个技能为Dual Bullet（双重子弹），本次攻击给予对手任意两只口袋妖怪各50点伤害。UFO磁怪EX的弱点为格斗×2，抵抗力为钢-20，交换消耗为三张能量卡。



毒斗蛙EX



毒斗蛙EX也是基本口袋有卡，它有170的HP。它的第一个技能为Triple Poison（三重猛毒），对手的口袋妖怪进入中毒状态，每回合追加三个伤害指示物；第二个技能为Smash Uppercut（扣杀上勾拳），基本伤害为80，本次攻击不计算抵抗力。毒斗蛙EX的弱点为毒×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。



想不到这辑要介绍的东西还真不少，最近天气越来越热了，一到夏天就头晕的笔者已经严重开始期待冬天快来了，一方面是自身喜欢冬天，另一方面则完全是因为《宝石》重制。11月正好是笔者的生日，又能玩《宝石》又能老一岁，确实不错。一起期待新的《宝石》吧！

口袋自由谈

前一阵有个关于口袋妖怪的非常有趣的活动—口袋妖怪圆阵计划，即皮卡丘也成为世界杯上为日本队加油的一员。圆阵计划是邀请日本演艺界、体育界乃至游戏界的名人在场外组成“圆阵”，为日本国家队助威呐喊。而这则新闻放出后，果然有人开始想象《口袋妖怪》做成足球游戏后的样子了，而本文便是其中颇具想象力的一篇，其中关于多形态进化、双特性共存这些，简直可以是大胆的想象了。闲言说到这，开始口袋妖怪们的足球大赛吧！

口袋十一人——城都篇

文/其他行

巴西世界杯已经在酷热中火热开始，而我们的口袋十一人的编组也在火热进行，这次来说的是城都篇。相比其他地区的队伍，城都队的开局实力要相对区稍弱一些，不但没有像超梦这样个人能力绝伦的关键球员，门将位置更是短板。但一如名言所说，足球是圆的，城都队亦有着自己独特的打法。5-3-2阵型是典型的防守反击阵型，利用五名后卫缓解门将的压力，反抢后不通过中场直接找进攻端五人组。防守稳固，反击迅速，简洁高效。

大名单

1号盔甲鸟、2号轮皮象、3号水君、4号胡说树、5号巨甲龙、6号罐奶牛、7号雷皇、8号地狱猎犬、9号炎帝、10号威力熊、11号狃拉、12号安侬、13号巨龙花、14号铁甲螳螂、15号忍兽、16号凶蜘蛛、17号大力鳄、18号桶章鱼、19号巨翅飞鱼、20号壶壶龟、21号叉字蝠、22号双面鹿、23号卡波郎

阵型

5-3-2

首发阵容

盔甲鸟／轮皮象、胡说树、巨甲龙（C）、罐奶牛、水君／炎帝、地狱猎犬、雷皇／狃拉、叉字蝠

盔甲鸟（门将）

第一门将盔甲鸟可谓是矮子里拔将军，毕竟只有1米7的身高，这在门将里绝对算矮的。但无法轻视的是他高达140的防御和100斤的轻巧，即便无视其飞行能力，亦可凭借等身的翼展覆盖大半球门面积。

特性锐利目光使其不会被对方球员的花活迷惑，从而准确地摘球；而另一特性坚硬，则很大程度地避免被对方前场任意球一击必杀的可能。



巨甲龙（自由人）

自由人作为进攻型清道夫，又被称为拖后中卫，在城都队的体系中是无可替代的核心。巨甲龙身高两米、体型庞大，强悍的防守能力足以胜任作为球队最后一道防线的传统清道夫职责。同时，优秀的进攻才华和视野使其可以作为球队攻守转换的枢纽，充沛的体能为自由人的满场支援提供了不竭动力。身穿5号而非10号并不意味着核心球衣旁落，而是向历史上最好的自由人致敬。



胡说树（左中卫）

胡说树行动迟缓，几乎就是根分杈的门柱，好在防守能力突出，作为中卫也就不苛求速度了。此外胡说树有不俗的进攻能力，断下球后能立刻长传找到前场球员作为第一反击点。为门将补位时，特性石脑袋更赋予胡说树不怕拼抢和皮球重击、力保球门不失的能力。



罐奶牛（右后卫）



这个安排对中卫组合实在具有迷惑性：罐奶牛身材矮胖，看似臃肿，其实速度飞快。而作为水君内侧中卫，便是随时做好变阵换位准备的标志。一旦水君支持前场进攻回不来，胡说树便要联手巨甲龙镇守中路，整条后卫线右倾使罐奶牛补位右路。

轮皮象（左边后卫）

轮皮象攻防兼备，能上能下不知疲倦，惟一令人遗憾的是其偏慢的速度。四条腿奔跑的轮皮象永远没办法蹿出50以上的速度，不过当轮皮象蜷成球型滚动时，其速度就无法按照资料计算了，当然别忘了与此同时车轮滚滚强大的冲击力带给对手的震慑。



水君（右边后卫）



防守能力强悍，进攻、体能和速度还行，虽然身为右边后卫，但却是城都最充满变化的一环：变阵3-5-2与巨甲龙形成后腰双闸，可增强高位逼抢，加大进攻力度；巨甲龙回防，水君前插直接参与进攻，便是经典的4-4-2；若移师中路作为单后腰，则是4-4-2菱形站位前后呼应。

炎帝（中场）

炎帝速度飞快、攻击强悍，同时有不错的反抢能力。一旦在前场丢球，可以立刻展开就地反抢，展开二次进攻。特性压力可使对手疲于奔命，消耗体能，从而露出破绽。



地狱猎犬（中场）



地狱猎犬是防守反击的重要一环，在中场就开始进行抢断。一旦后场断球成功，地狱猎犬便要迅速带球通过中场，此时特性早起便发挥其快人一拍的关键作用了。

雷皇（中场）

同炎帝一样，攻防出众，速度奇快，压力特性消耗对手体能。作为中场三人组，其关键作用就是己方断球后的衔接工作。无论是利用速度突破还是一脚传递，只要能将球快速通过中场传递到前锋脚下便算大功告成。



狃拉＆叉字蝠（前锋）



小个子前锋多为灵巧型，狃拉和叉字蝠也不例外，一个速度115、一个速度130冠绝城都。身段敏捷，启动迅速，特性均为精神力所以无所畏惧。皮球一旦传到他们脚下，便会一上一下高速插入对方禁区，给对手球门造成极大威胁。



替补

威力熊（中锋）

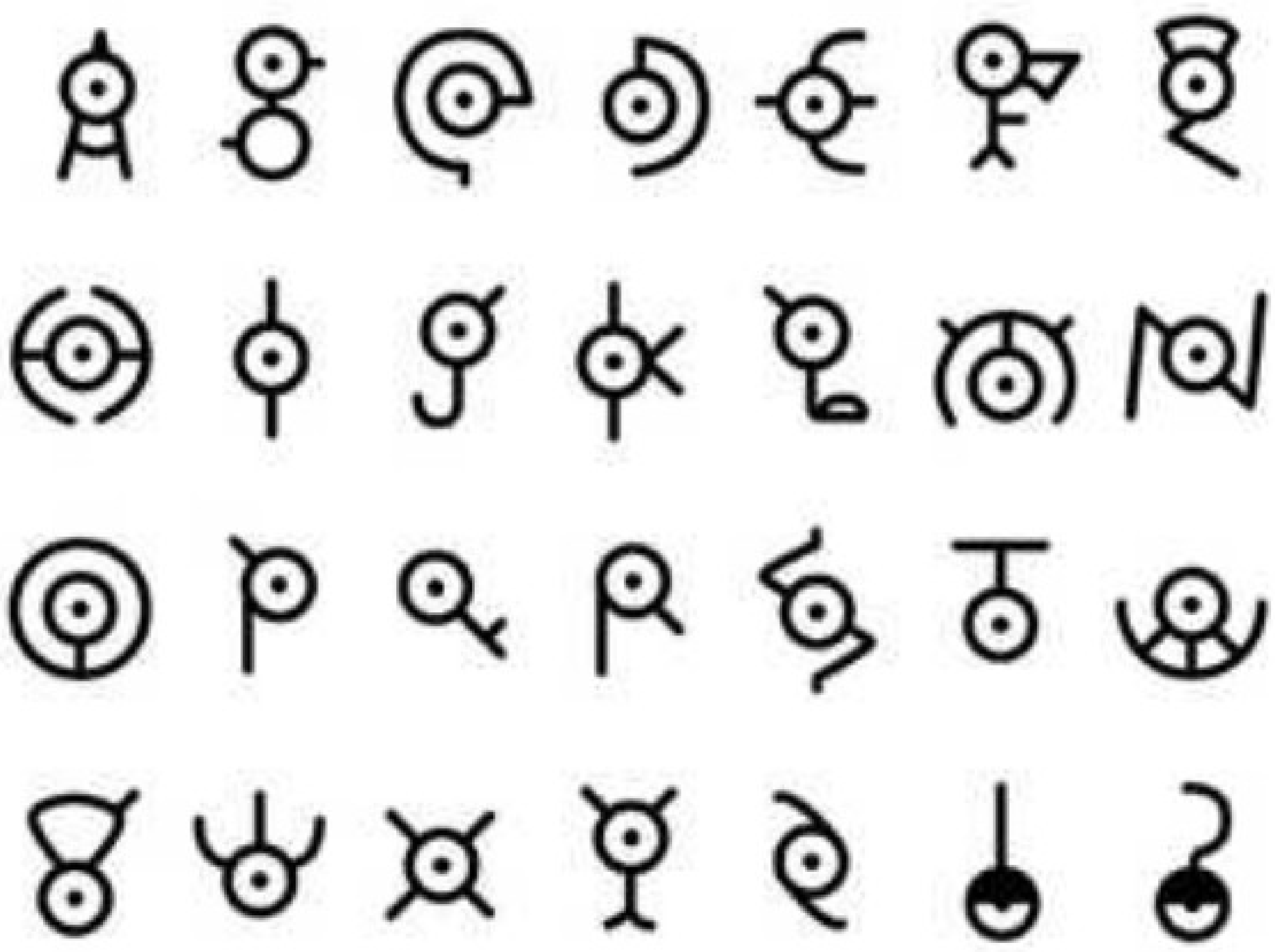
1米8的身高并不算鹤立鸡群，但庞大的体型站在禁区就是巨大的威胁。作为站桩型中锋，威力熊只需要待在进攻最前端，依靠自身的冲击力和体型碾压对方后卫即可。



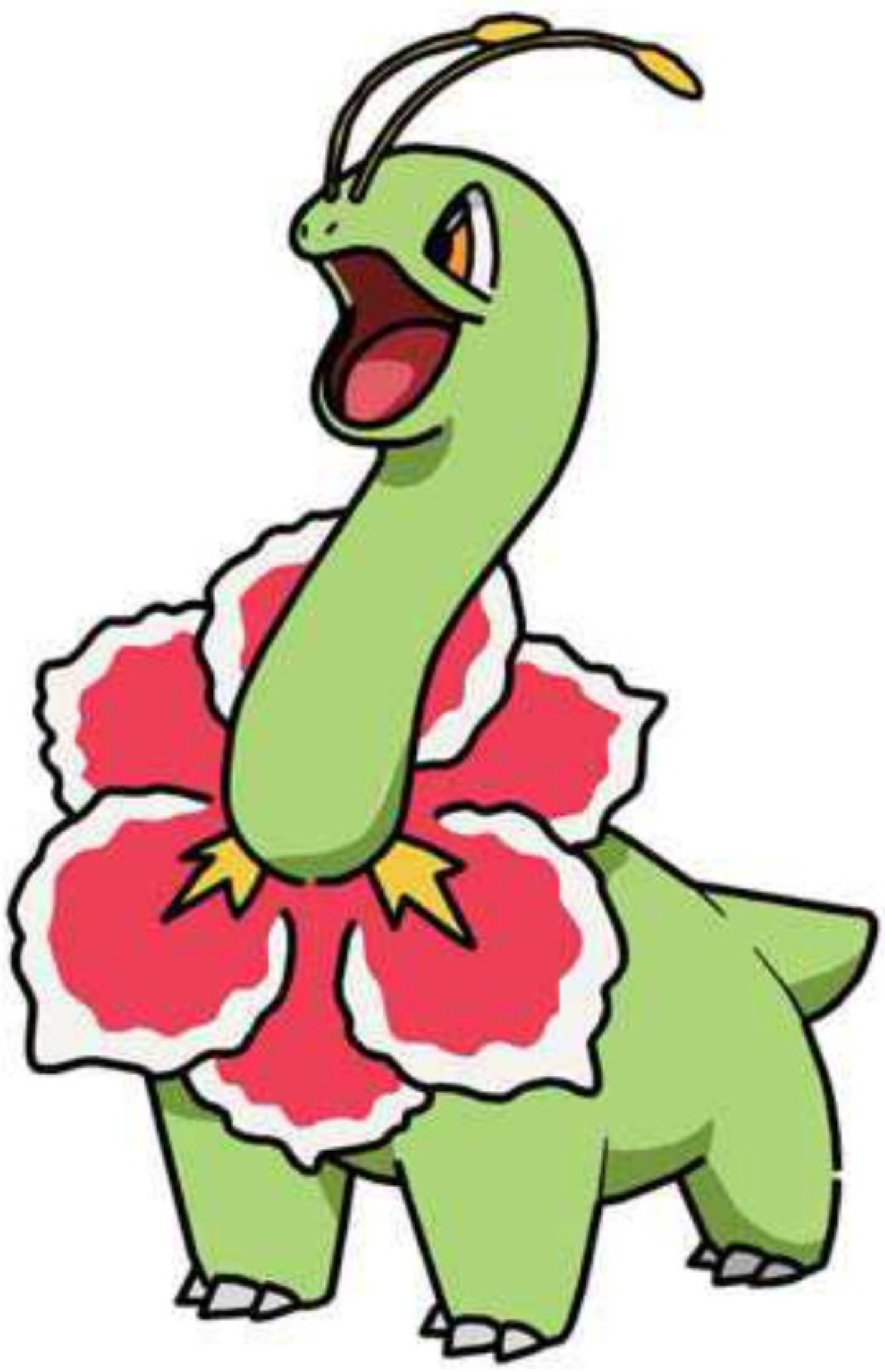
▲肚子上有一个大大的圆圈，由于巨甲龙不和自己抢，威力熊就顺利拿到了10号。

安侬（前锋）

欢迎来到吉祥物时间，虽然挂着前锋的头衔报名成功，但安侬28兄弟的真正身分其实是——啦啦队！是的，除了勉强能看的进攻能力之外，安侬并没有太多亮眼的足球才能。在场下排列成各种标语，为场上球员打气助威才是他们的本职工作——“YOU WILL NEVER WALK ALONE”。



巨龙花（后卫）



体型庞大却行动敏捷，双防100的巨龙花是后卫线上可靠的一环。隐藏特性绿叶守护使其在晴朗天气下不会被对手迷惑，也不会陷入害怕的窘境。巨龙花能出其不意地前插参与进攻，相信不错的体能和进攻能力可以带给对手一些惊喜。

忍兽（后卫）

忍兽同学除了皮厚体力好之外，攻防速度均不出色，特性踩影尤其有用。对方有类似超梦这种能力超强、挡也挡不住的决定性球员时，完全可以派上忍兽去缠住他来对子。啥都不会，就是鼓掌、撒娇、镜面反射加同旅，你耐我何？我就是个蒸不烂、煮不熟、捶不匾、炒不爆、响当当一粒铜豌豆！



大力鳄（中锋）

身高2米3的大力鳄是毋庸置疑的高中锋，强壮有力的身形像坦克一样冲击对方防线。攻防兼备，体型庞大，能在对方禁区内搅出一番风浪。隐藏特性全力攻击更使大力鳄危险倍增，是"搅屎棍"前锋的代表。



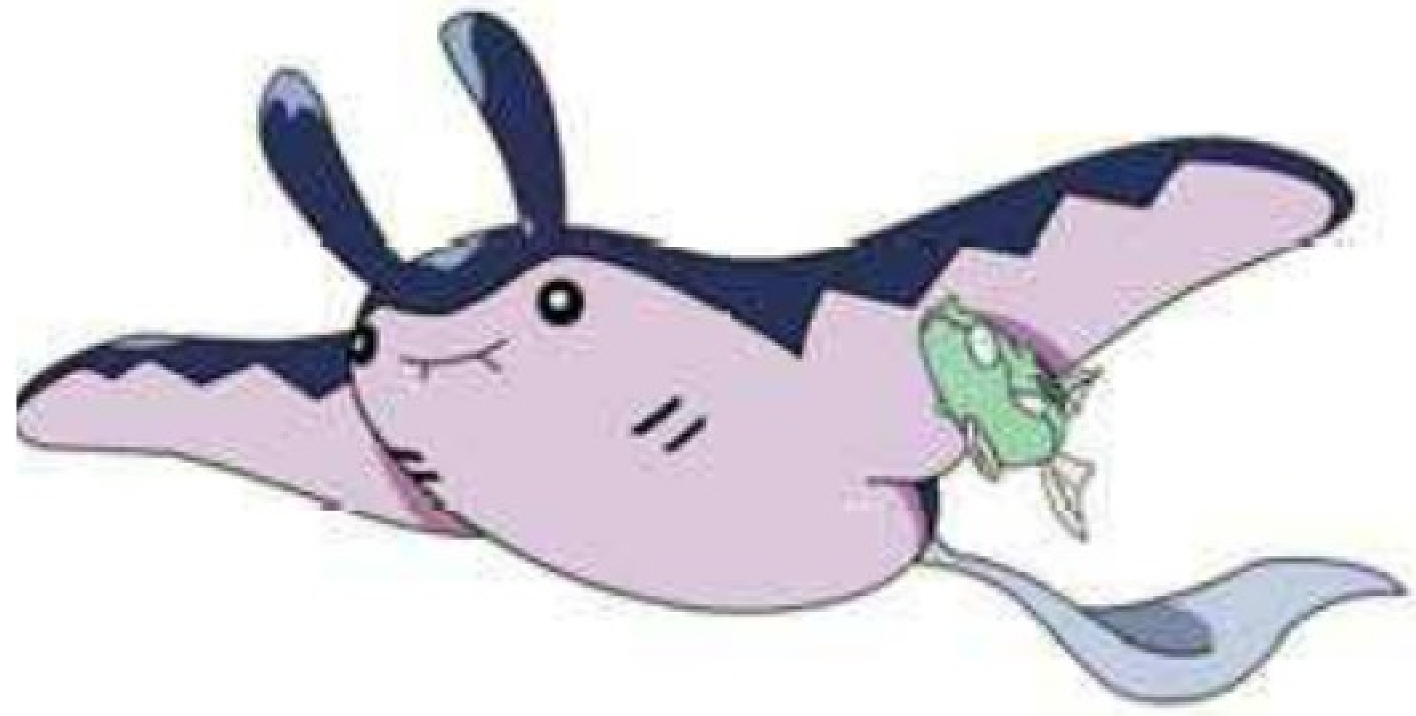
铁甲螳螂（前锋）

铁甲螳螂不像飞天螳螂那么轻快灵动，可以在边路叱咤风云。但铁甲螳螂进攻能力和反抢能力更强，隐藏特性轻金属使其并不像表面看满身钢铁般笨重，若因此觉得他行动迟缓很可能大意失荆州。



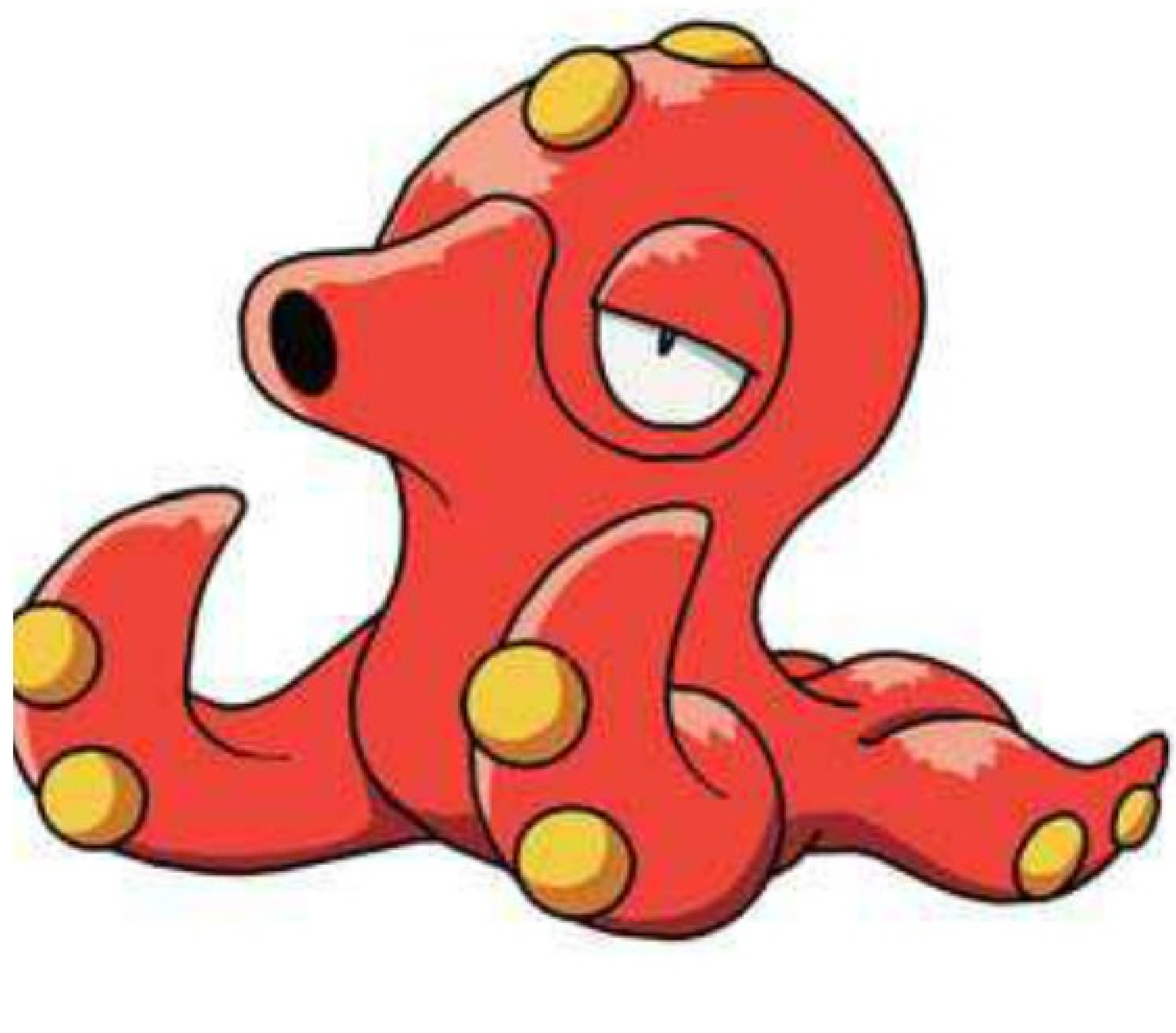
巨翅飞鱼（中场）

巨翅飞鱼庞大的体型可以作为后防线的第一道屏障，相比之下速度偏慢亦可以接受。防守能力强悍且覆盖面积大，保障后卫线前的空间不被对手轻易突破或起脚远射。雨天发动轻快特性更可满场飞奔，作为支援全场的B2B全能后腰。【图18】



桶章鱼（中场）

桶章鱼速度不快，但防守不错，司职后腰。攻击欲望强，特性狙击手使其长传精准。配合其他球员断下皮球后可直接一脚长传，精准找到前方待命的前锋形成进攻。



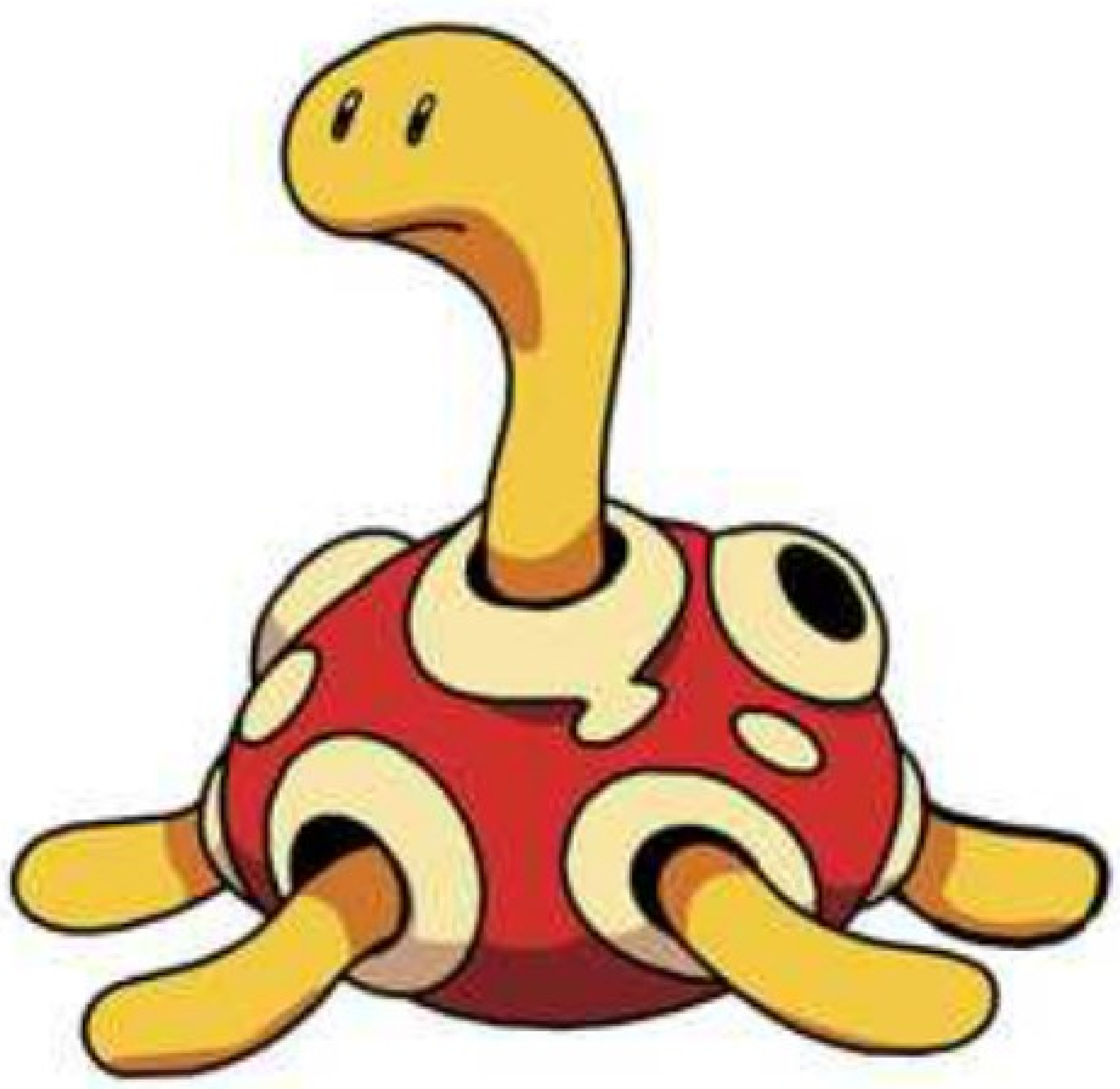
双面鹿（前腰）

作为组织型前腰大局观很重要，双面鹿前后两个脑袋赋予他开阔的视野。在反击得球后可以更好地观察场上局势，正确而快速地选择传球路线以帮助前锋形成射门。



壶壶龟（后卫）

同为230的双防十分惊人，正面防守能力无解。遗憾的是壶壶龟的速度实在太慢，一旦遇到灵巧高速的球员，或在对上壶壶龟前就传球打二过一配合，壶壶龟就只能望球兴叹了。



凶蜘蛛（门将）

凶蜘蛛速度只有40非常拖沓，防守能力不强，身材又小，怎么看都不是门将的料。但速度只是指凶蜘蛛在地面上的爬行，守门时却不一样了。只要给凶蜘蛛两分钟，用蛛网将整个球门覆盖，凶蜘蛛在蛛网上移动就非常快速了，而且形体无法覆盖整个球门区域的难题也迎刃而解。



▲蜘蛛向来8条腿，但凶蜘蛛只有6条，所以执意拿走了16号。

卡波郎（前锋）

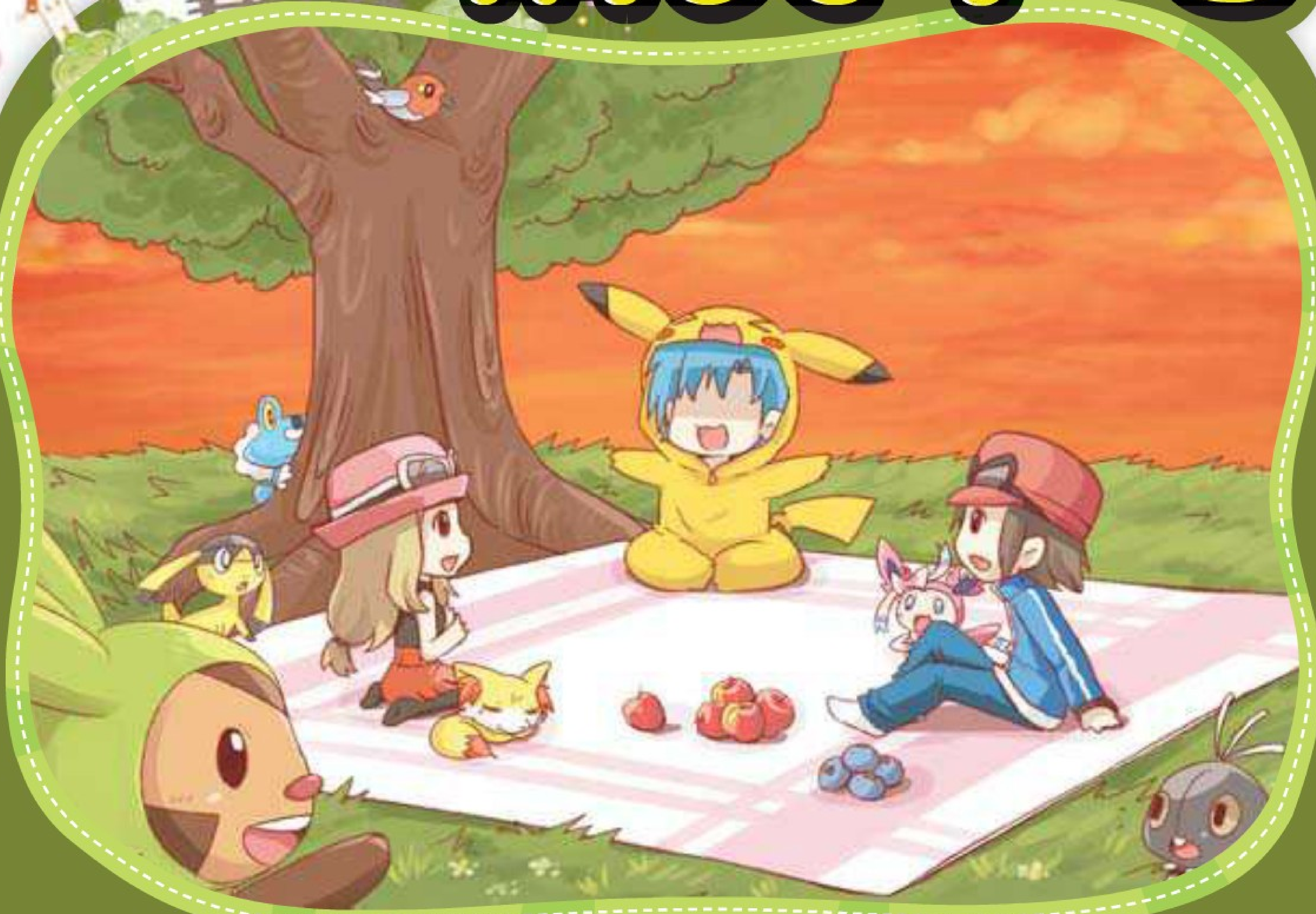
卡波郎的进攻能力绝不逊色于首发的两位前锋，惟一遗憾的是速度不够快，不能满足城都队快速反击的需要。不过作为替补奇兵，卡波郎有他独特的优势。相信没有谁能比卡波郎更擅长处理高空球了，他可以用双脚处理别人只能争顶的头球。像大空翼一样的倒挂凌空射门，才是卡波郎的看家本领。



关于城都地区的队伍就介绍到这，而这里也祝大家世界杯看得尽兴，游戏玩得尽兴，过一个淋漓畅快的难忘暑假！

栏目主持 马修

精灵中心



去年的这个时候，我们在倒计时等候六世代开篇之作《X·Y》的到来，如今我们则在倒计时等候《宝石》重制版的发售，随着发售日的日渐临近，官方的消息也越来越多，想必大家的期待也都在与日俱增吧，不过日子毕竟还是要一天天过，所以大家也别荒于手头《X·Y》的精灵培养哦，届时两大世代精灵相会，强者云集，是不是想想都激动？而已经发售有段时间的《口袋妖怪艺术学院》也是近期相当不错的衍生作，虽说画功需要长久大量的绘画来积累沉淀，但通过该游戏做到“师傅领进门”还是完全没问题的，大家有兴趣不妨也来试试。

病了

我病了，而且还病得不轻。在玩《X》之前，我把所有的怪的种族和属性都看了一遍，选出了最适合通关的口袋妖怪和性格，因此到游戏发售一个多月我都没开始玩上。

厦门 小白猪

阿鲁： 想了想：是的。

马修： 其实看种族和属性有个大致了解是应该的，毕竟这样更有利于攻关，但真没必要这么纠结的……

库玛： 我打的时候好像稀里糊涂就打过去了……

乌冬： 一周目本来就没什么难度，不大建议在通关之前把能力选得过死，先通关了再说呗。

玩家画廊扩大版

化石翼龙变形金刚



绘：阿拉贡

马修：想起了变形成动物的《变形金刚 超能勇士》了啊。

不再畏惧

因为高三的原因，搬到了新校区，在这陌生的地方，却总能在校内书店中找到《口袋玩家》，从68到74，已经7本了，伴我7个月，每个月等待《口袋玩家》的日子让我不再畏惧高三，现在还有百日就要毕业了，不知道到时候能否按时买到《口袋玩家》。我想在这对我们班说一句：我爱30班！

湛江 肥德

阿鲁：看来30班给你留下了美好的回忆。

马修：每当看到这种自己负责的书刊陪伴各位读者走过最辛苦的那段日子的时候，总会很欣慰啊。

库玛：被你这么一说，日子过得还真非常快……

乌冬：其实，就算大学了周围的店都买不到，你也网购的。

神之子

跟人交换凤凰，对方无要求，放上绿毛虫，不知被谁换走，囧！

大连 曾哥

阿鲁：我什么都不知道……

乌冬：传说中进化成雷库萨的神之子么?

库玛：真……真的么?

马修：很明显那是一个无厘头的冷笑话……

玩家画廊扩大版·好感度



马修：打《X·Y》时有相当多玩家是这样……

绘：Evwlon

玩家画廊扩大版·男主角



马修：用线条密度表示明暗的手法应用得很刷脸嘛。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
桂林	Dr.JZ	1349016792
桂林	阿帆	544909724
杭州	喵子	1164335262
江门	Caesar	845388407
南宁	Veto明宇	1079192502
厦门	Voice	1239578698
上海	lyxyl	964675720
上海	欣欣	2748944881
上海	越前龙马	2246761496
天津	冰激凌综合症	1375951902

要从头开始

我想重新玩《口袋妖怪X》，可是我那张卡上的精灵太舍不得删掉了，所以我想买一张《Y》版的，又能从头开始，还能收集新的精灵，大家觉得怎么样？

天津 冰激凌综合症

阿鲁：太可以了！买一个吧，这样你《X·Y》就齐了！

马修：其实，你用《口袋妖怪银行》就可以，把口袋妖怪上传后，重新开始存档，然后从银行下载，不过注意，需在同一台3DS上上传下载。

乌冬：看个人选择了，不过再买个《X》也的确用不了多少钱。

库玛：还是想不出为什么要把存档删掉的理由呢……

好友狩猎场·FC码交流场

这里需要大家在回函表中提供FC码和联系方式，有条件最好提供游戏中Mii名字和后花园的精灵属性及种类——当然，所有这些都是选填。联系方式除了QQ，也可以是微博、贴吧ID等。愿意公开QQ联系或曾经公开QQ的朋友们的QQ联系方式，其他朋友可以在下次发来时单独附上联系方式；已经刊登的朋友们也也已在以后的调查表上补完资料。

昵称	游戏中ID	FC码	精灵·属性	联系方式
Qing	Qing	5327 0876 2238	—	956187041@qq.com
4梦	—	0533 5927 8934	—	490492602@qq.com
Veto明宇	Eric	3883 6858 2433	—	1079192502
冰激凌综合症	—	4227 2331 0497	格斗	1375951902

斗智

学校管得紧，我又是住宿生，一个星期才可以回家一次。有次为了买《口袋玩家》，走到校门口掏出一张10元，装作不小心掉在地上，当热心的门卫低头去捡时，我已经逃出了学校。

龙胜 龙飞屹

乌冬：可以考虑网购了，10元当快递费。

库玛：其实，5元和10元有等同效果……

阿鲁：1元硬币也行啊，掉地上闪闪发光还更醒目？

马修：感谢龙读者的支持，而我想说的是：如果门卫抽烟的话，可以买盒10元的烟给他，套上交情以后就好办了……

77辑调查之你对《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》的期待

期待有MEGA海皇牙和MEGA古拉顿。

桂林 Dr.JZ

《宝石》是我最初的伙伴，自然期待它的发售，不过最希望有《绿宝石》……

厦门 Voice

哎？怎么没有《绿宝石》？《绿宝石》可是我的《口袋》启蒙之旅呢！

深圳 小悠

怀念，相信很多人都期待《宝石》版吧。

杭州 浅小沫

MEGA森林蜥蜴！游戏厅！梦特性火球鼠！火雁和MEGA九尾！MEGA大坑！杜鹃！对战开拓区！

杭州 MAX

小学生表示正是6岁起从《红宝石》的386版开始玩的。

上海 胡旭辉

希望能在原作基础上有更大的突破。

上海 欣欣

据说有十一国语言？应该有中文吧，没有简体中文好歹也有个繁体中文吧！

南宁 曾秋鑫

只要买得到，就一定买。

厦门 Sky血翊_Dragon

小时候玩得超级HIGH，希望长大不要被毁。

杭州 喵子

保留滑轮鞋、养成系统、超级训练，增加巨沼怪和森林蜥蜴的MEGA进化。

沈阳 忧郁的蓝圣菇

期待当然有，就是不知道能不能超过《X·Y》。

无锡 天道

戴红头巾的小遥！受够《绿宝石》的绿头巾了……还有，一定要去问候下金花！

汕头 Liversz

充分发挥3DS的优势，加上华丽的动画之类的。

厦门 进击的竹笋君

非常期待重制版具有GBA版应有的特色，并加上3DS的天热点，然后肯定会震惊世界，3DS版的《宝石》我充满期待，相信《口袋》是最有发展的游戏！

厦门 会飞の卢拉里奥

马修：有关《宝石》重制版的调查就到这了，这里想说的是，当年《绿宝石》是融合了《红宝石·蓝宝石》并加入新要素的资料篇，而重制版的新要素只会比《绿宝石》多，不会比《绿宝石》少，各位《绿宝石》FANS大可放心。

78辑调查之从《XY》到《宝石》重制版，你对MEGA的看法和感受

变相“炒冷饭”，大热还是大热，只不过换了战术，冷门变成大热，只是正常更替。

天津 左路狂飚

期待阿库诺姆也会出MEGA进化……

沈阳 吕佳祺

MEGA进化是超越进化的进化！

厦门 刘文杰

MEGA进化整体上增强了游戏的对抗性，但有些过强的种族值有些破坏游戏的平衡性了。

南宁 曾包

也没啥，其实就是种专有道具、然后官方很厚道地给设定个MEGA形态。

营口 小西

惟一顾虑的是：这些MEGA进化的精灵以后是不是再没机会继续进化了？比如钢嘴娃娃和灾兽。

福州 Kunny

很好，就是官方公布得太慢。不知道6世代结束后能不能全精灵的MEGA形态都出现。

深圳 皮卡

很好啊，各种帅气霸气强大的进化！

昆明 张荣

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
Ricky	75	口袋画廊	万圣节泡沫蛙	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
时间の敌	75	口袋画廊	双贝海獭	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
水色の 音律	75	口袋画廊	沐光	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
☆ルカリオ	75	口袋画廊	X老喷	联系电话
LI.GOR	75	口袋画廊	藤叶蛇	地址邮编/联系电话
水仙精灵鼠	75	口袋画廊	仙子与棉	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
口袋小杰	70	口袋自由谈	我的口袋妖怪传奇	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
苏晓格	69	口袋画廊	大团圆	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

玩家画廊 口袋版

北京 叶皇蛇KANE

马修：戴圣诞帽子的米卡尔鬼？



上海 光の轨迹

马修：6代陆逊版的火精灵，期待下《口袋三国》吧。



呼和浩特 阿拉贡



马修：如此霸气的三刀皮神。



马修：萝莉版的狃拉哦。

大庆 小9



马修：很有风格的皮卡丘一家。

桂林 卢丙辰

口袋聊天室

《口袋信长》中做家康剧本，家康、忠胜、稻姬都在不屈国，设施也都满级了，精灵数也大于90，可就是得不到专属道具，求解。

无锡 —

马修：家康入手专有道具还有个重要条件：进化，当和哥特拉兽或哥特拉王的连携值达到70%时家康便会进化，接着和忠胜、稻姬齐聚不屈国才会入手专有道具，然后下个月出现雷吉斯提尔。

我准备买3DS LL，请问小编们，之后的《口袋》游戏还会出在3DS LL上吗？

厦门 杨树

马修：放心吧，除了个别的衍生游戏可能出在家用机上，起码第六代的全部《口袋》游戏都会出在3DS上，你的3DS LL绝对没问题。

玩《白金》时被角金鱼用尖角钻灭队了……印象里队伍里有5只精灵，而且等级好像都比对方高。

桂林 Evelan

马修：一击必杀只对和己同等级或低等级的有效啊……不过连着中一击必杀，同学你当时也算是攒rp了，之后肯定交好运了是不是？

每天都和学霸同桌说《口袋妖怪》，然后学霸表示等毕业了要和我大战三百回合。

上海 香菇星大王

马修：现在毕业了吧，你们的战绩如何了？

我走在相亲的小路上，身边的女孩没有想……

天津 左路狂飚

马修：虽然追求妹子很正常，但一旦被安排相亲总会觉得怪怪的呢。

环保袋很实用，雨伞也可以。

上海 右边

马修：其实，我们选赠品的要求之一，就是可以随书包装……

76辑终于盼到了第2个购物袋，针栗鼠的头很可爱。

桂林 阿帆

马修：果然实用系最方便呢，类似卡套和环保袋大家一般使用多久呢？欢迎参与本辑回函表的调查。

临近高考前双休只放半天，考完后我要把失去的青春拿回去。

中山 华仔

马修：恭喜这位走过高考的同学，但也别太疯了，玩累了也会影响体验感受的。

高中复习任务多，只有放假才能奢望3DS了……

江门 Caesar

马修：把大家放假、高考前的收集起来，等暑假一起放出，3DS拿回来了吧？

《口袋玩家》光盘中每段都有点评，这点很好，如果编辑有时间能学BiliBili做弹幕上去吗？

南市 曾包

马修：《掌机王SP》刚开始做吐槽时还真试过弹幕，但发现压制后的字在移动时的残影问题太严重，才改成了吐槽。

马修大大你猜错了，是花园闪30级公怪力，对，不是母怪力，是基怪力。

上海 Cary胡

马修：其实，我只是羡慕嫉妒恨，嘿嘿。



晋中 马勒个修

马修：有些图腾范儿的大嘴蝠。



上海 宁宁

马修：很无语但也很带感的奥特曼……



上海 某耗子

马修：好吧，皮神终结者……

广州 皮比

马修：玛利露利的头像，大耳朵占了图片中的大部分。





马修：尾巴和淡定又傲娇的眼神，赞。

深圳 小蒽



马修：阿拉贡版的剑士皮卡丘。

呼和浩特 徐伟昊

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明"口袋玩家"，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的"投稿须知"。

《口袋玩家》79辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62、63、75～79辑，定价：18元。《口袋妖怪2014完全大图鉴》，定价：68元。

《掌机王SP》：第96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。216、219辑，定价：14元。217、218、222～224辑，定价：19.8元；

《3DS专辑》：VOL.6、VOL.8，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.8～10，定价：35元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。《PSV宝典》：定价：28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《怪物猎人4》狩猎攻略本：定价：45元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



海盗之王·贰（05）

前情提要：在迷幻之森中迷路的小茹一行人暂停下脚步歇息时，航海士发现早前在海上发现的航海图上的字迹竟然全部消失，他立刻意识到这件事情并不简单，而且这一切谜团让他想起了船上的伙伴兽使。兽使早前由于和船长发生了矛盾而离开了罗亚尔海贼团，但航海士一直觉得这件事背后有人操纵……与此同时，岸边的洛斯与佛罗伦救了受伤的音速蝉并擒下了御乌鸦。二人一致认为音速蝉是兽使的口袋妖怪，在入夜之后，天上出现了一只耿鬼的影子……

文/新房客　图/Rutiwa　编/马修

9.王族秘道

在这个静谧的夜晚，一只受伤的忍者蝉被罗亚尔海贼团救回了船上，而种种迹象表明，这只忍者蝉就是前海贼团成员——兽使的口袋妖怪。究竟是什么原因，忍者蝉会被御乌鸦打成重伤，而兽使又因为什么而离开了海贼团，这一系列的问题缠绕了洛斯与佛罗伦好久……

天渐渐亮了，警惕了一晚上的洛斯与佛罗伦此刻都倒在了甲板上呼呼大睡起来，只剩下船舱内的亡灵古树还醒着，它用枝条束缚着已经昏死过去的御乌鸦并持续吸取着它缓缓恢复过来的能量。亡灵古树一点都不敢掉以轻心，虽然平时自己到了白天便会入睡，但现在面对眼前这个强敌，它一点睡意都没有。兵长蛙从甲板上跳了进来，见到御乌鸦昏死的状态不禁起了火，似乎是因为它太作恶多端，兵长蛙实在不能忍受，它可不像自己的主人一样仁慈。亡灵古树看了它一眼，闭上了眼睛。兵长蛙二话不说便挥出了一记冷冻拳……

另外那边，即便天已经亮了，但迷幻之森里依旧还是黑漆漆的一片。克莉丝与小茹先后醒了过来，她俩见到航海士一早已经待在不远处的小空地上喂着自己的爆风鼠。不知道他是一夜没睡还是刚刚起来。

“早啊朋友。”克莉丝伸了个懒腰，“睡得真舒服，昨晚真安静。”见航海士没理会她，她立刻意识到自己说错了什么，或是做错了什么，因为她知道自己本应是跟航海士一起守夜的。



“能安静度过自然最好了，我想我们也快到X的所在地了吧！”小茹试图打破僵局，但航海士依旧没说话，只是将手心里的食物一点一点喂着爆风鼠。

“爆风鼠真可爱啊！”克莉丝满面春风地说，“像刚出生的火球鼠一样，还要航海士喂。”

“他不想理你们。”风水师回应着从树后走了出来，他摸了摸枝头上的小鬼南瓜，“早呀，大西瓜。”

“嗷！”小鬼南瓜见到主人十分开心，不过它身上的光芒却没有晚上那么明亮了，看样子跟航海士守了一夜，精力充沛的它也累了。

“上路吧。”航海士把最后一点食物喂给了爆风鼠，并把帽子扣在头顶上。

“我看看，我看看。”风水师蹦蹦跳跳地跑到了航海士眼前，看着他那被帽子遮住了的眼睛，“黑眼圈大得像被人揍了两拳吧，哈哈。看来大西瓜的烦恼种子很管用！”

克莉丝与小茹对望了一眼，不禁汗颜了，原来航海士一夜没睡不止是因为自己要守夜，还因为风水师对他下了手。看来这风水师对谁都这般恶作剧，小茹的脑海里盘算着，不管之前被天然雀袭击是他的恶作剧还是存心针对，总之如果要拿人开刀的话，他绝对是第一个跑不掉了……

既然航海士都说要赶路了，那便走吧。几个人只是吃了点新采摘的树果便继续前进了。他们又走了约两个钟头，周围的光线开始渐渐亮了起来，虽然依旧还是很昏暗，但已经不用小鬼南瓜引路了。在前方的树林中，出现了一些破烂的碎石板与断断续续的石路。在一条和其他路比起来更宽阔的路上，路面的石板被掀掉了，他们看到地面上插着几把生锈的铁剑，还有两个倒着的破烂石像，像是两条龙的样子。

克莉丝看到那些铁剑便跑了过去，试图把它们从地里拔出来，航海士想阻止她，但已经太迟了。那几把铁剑不管怎么拔也拔不出来，克莉丝呼了一口气，没好气地向着其中一把剑踢了一脚：“这些破铜烂铁！”

刚说完地上的剑忽然闪起了黑色的光芒，莫名其妙的，这些剑纷纷从地面上抽出并向众人飞了过来。结果我们这四位



旅客名副其实地成了靶子。航海士的左肩险些被砍到，风水师由于离得比较远没有问题，小茹绕到了众人后面，克莉丝最倒霉，她的裙子下摆被划开了一道口子，好在闪得快，否则自己的腿就保不住了，尽管如此还是狼狈地摔倒在了地上。

“闹鬼啦！”克莉丝喊道，“快跑吧！”

“大家别慌，这是口袋妖怪！”小茹镇定地说，“是幽灵系与钢系的一剑魂。”她刚说完，那几把剑便又向着众人直刺过来。

航海士吹了一声口哨，后面的树丛里蹿出了几只气势汹汹的恶魔猎犬，这群恶魔猎犬一出来便冲向了那些剑并咬住了剑柄，叼着它们蹿回了树林里。

风水师眯着眼睛念了几句咒语，完全不在乎眼前发生了什么的样子，他把小鬼南瓜收回了精灵球内并放出了一只虎状口袋妖怪：“安全第一。”说罢便跳到了这只口袋妖怪的背后，安稳地骑了上去。

“啊！”小茹完全是吓了一跳，她盯着风水师骑着的这只口袋妖怪，老虎状的外形，脚上踩着云朵，这分明就是传说中的土地神口袋妖怪拉恩德伦斯的灵兽形态呀！这倒霉的道士怎么会有这么珍贵的口袋妖怪……小看他了。本来看他使用的口袋妖怪不过是臭臭泥、桶章鱼、音波蝠与天然雀这些，还以为他不是什么重要角色，想不到他的第六只口袋妖怪居然这么珍奇……再说那航海士，为什么他一吹口哨那群恶魔猎犬就从森林里跳出来了……莫不是他……小茹的心里不禁一紧，莫不是他被谁传授了什么技能，可以召唤野生口袋妖怪？

“咳……”克莉丝的咳嗽声打断的小茹的思路，“你还认识前面的路吗，这里像是一个什么遗迹的样子，应该就是你要找的X沉睡的地方吧。”

“啊！”小茹回过了神来，指着前面不远处的一块石板说，“这应该是古代王族的破烂街道遗迹。”

“入口呢？”航海士问了一句。

“我不知道……”

“不回答就算了。”航海士往前面走了几步，看着前方略有些塌陷的石板蹲下

来敲了几下，哪知这一敲反而让石板塌陷了，航海士一个不留神便滑了下去。

“老大！”克莉丝冲了过去望着塌陷下去的大洞喊道，“你没事吧？”

“下来吧，这里有一条通道。”下面虽然黑漆漆的但却传来了航海士的声音，依旧是那沉稳的回答，克莉丝松了一口气，顺势跳了下去。小茹与风水师见状也先后下去了。

“唉。”驱使着自己坐骑缓缓往周围绕了几圈，风水师感叹道，“不用自己走路就是舒服。”

“还以为你会说什么重要的消息，原来只是炫耀……”克莉丝向风水师翻了个白眼儿，对航海士说，“刚刚你召唤恶魔猎犬的功夫太厉害了，是围攻技能吧！”

“哦……”小茹放下了心来，原来只是围攻技能，他身上的第五只口袋妖怪应该是恶魔猎犬或者地狱猎犬。那召唤野生口袋妖怪作为同伴来协助自己的技能，他应该不会，呵呵……她借着前方透下来的一丝光线走到了周围墙边，并把挂在那的火把取了下来：“你们谁帮忙点个火？”

航海士放出了爆风鼠，不过懒散的爆风鼠并不愿把脖间的火焰燃起来，这样小茹也没法点燃火把，克莉丝摇了摇头，放出了喷火龙，并从小茹的手中取过了火把，把火把燃了起来。

小茹举着火把引领着三人往前面的通道走着：“米内葛尔岛流传着每一千年X会复活一次的传说，那时X神的使者会把整片大陆上彷徨的灵魂引导到神的脚下来接受它那让死者复活的力量。相传卡洛斯王事件之后，王室怕人们把这个力量用于邪恶，便下令封闭了X沉睡时所化为的大树。”

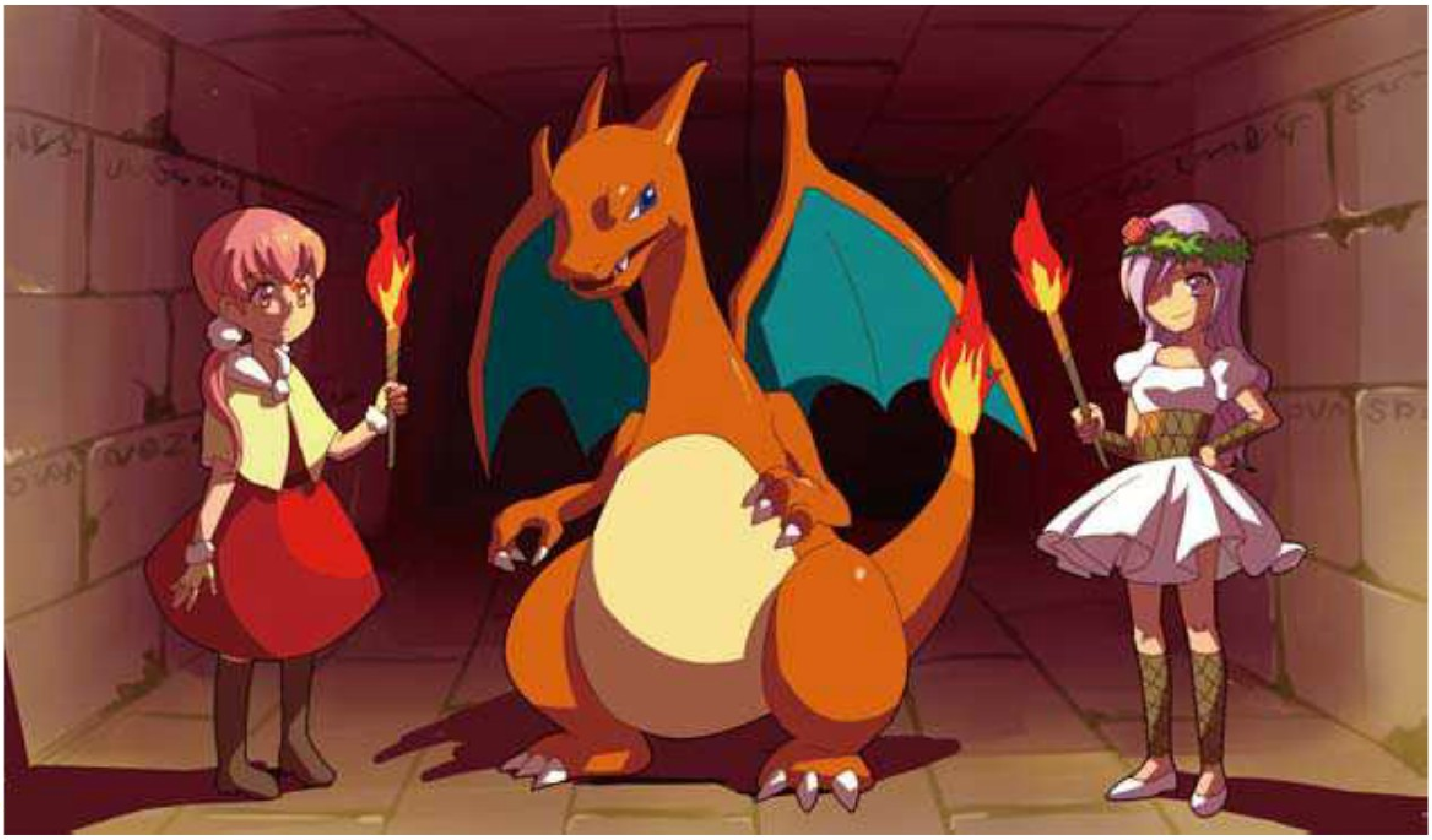
“那这条地下通道是？”航海士问。

“这条通道应该是通往X树的王族秘道，也就是只有卡洛斯王室的人们才能走的路。”小茹说道，“据说造出了最终兵器的那个国王被终身禁止入内。”

“真是骑虎难下。”风水师冷不丁地回了一句。

“什么？”小茹问。

风水师没理会她，反倒是航海士继续问道：“是因为他造出的最终兵器太具杀伤力了吧。但最终兵器跟X有什么关系么？”



“不知道，我怀疑是不是X的能量可以启动兵器之类的？”小茹继续往前方走着，“不知道那兵器在哪里，我倒是很想见识见识呢。”

航海士听到她这么说心中若有所思，假设那张航海图真是她伪造的话，那看样子她应该不会知道最终兵器在哪里，她的目的也只是把大家引到这里来而已……

走了约十几分钟的样子，光线越来越亮，周围闪耀起了一缕缕雾蒙蒙的淡蓝色光芒，航海士与克莉丝纷纷握紧了拳头，小茹也一样。终于到了出口，从王族秘道出来之后的众人到了一片宽阔的土地，这边的地面上盘满了巨大的树根，一层缠绕着一层。抬头望去前方是一棵闪耀着深蓝色光芒的大树，这棵树被一团薄薄的浓雾包围着看不到顶，但就树干的宽度来说，怎么也有几百年了吧，或者更久。树上突起的大树干便是它的树根。由于地上的树根太过庞大，要一根一根的爬过去才能向树靠近，不过克莉丝倒是轻松，她直接骑着喷火龙向大树的树干飞去了。风水师见状拍了拍身下灵兽的脑袋，这灵兽凭空飞了起来，也降落到了喷火龙身旁。

等了一阵，待航海士与小茹爬过来的时候，二人欢喜地向他俩招了招手。克莉丝拍了拍小茹的肩膀：“说吧，怎么让这棵树复活？”

“我也不知道，好像是要蓄够了一定的能量才能让X复活吧？”小茹略带疑问地指着树干下的一个小洞口说，“这里好像能下去。”

“又下去！”克莉丝顺着小茹手指的方向从树干上的一个缺口走了进去，这个大树洞异常庞大，足足可以盖一间屋子了，可见这棵树应该很高才对。

走进了这散发着深蓝光芒的树洞后风水师嗅了嗅周围的气息：“不对啊，这里有很多死人的气息，完全不像赋予生命的X的感觉。”

“你们是什么人？”周围传来的声音让众人吓了一跳，顺着声音望去，一个披头散发的怪人从前方不远的小树干上跳了下来。

航海士细看着这人，他穿着残破的衣衫，长头发好久没有修理过了，盖住了大半张脸，下巴也是胡子拉碴的十分不修边幅，而他那衣衫也像是以前时代的衣服，



最奇怪的是这个人高得出奇，已经算是十分高的航海士站在他身旁，也只不过到他的胸口而已。

“哇啊啊啊！”风水师大喊了一声，“吓到我了，你是幽灵吧！”

小茹与克莉丝纷纷做出了迎战的姿态，克莉丝见状嘲笑小茹：“哟，你也不简单啊。”

“没时间理你。”小茹指着来者问，“你是谁？”

“咦，这里居然又有人类出现。”来者歪着脑袋说，“初次见面，人类。”

“你真的不是人！”风水师指着这人，颤抖地说，“你，你是何方妖魔？”

“我啊，我已经记不得自己的名字了。非要说的话，就叫我AZ吧。”这位自称AZ的男人说着盯上了小茹，“你的样貌好熟悉。”

“熟悉么？”小茹笑了笑，“我不记得见过你。”

“还是这位好相处点。”AZ把胳膊跨在了航海士的肩膀，“我在这里住了好多年了，习惯了看着X神的使者把地面上那些彷徨的悲伤亡灵送到神的足下治愈。不过这里已经不是圣地了，从地下涌上来的巨大邪恶气息，你们应该也感觉到了吧！大树已经被污染了，本应散发淡蓝之光的大树现在被黑暗玷污，不做些什么的话，树的光芒会越来越暗的。”

“发生了什么事吗？”航海士问到。

“这个圣地本不应该有人类进来，但先前有人类来过，将X神的使者封印，并破坏了大树底部的生态平衡。命本由天定，人类不该妄想改变命运。”

“这个人是谁呢？”克莉丝飙着十分夸张的惊讶腔问道，并同时把目光放在了小茹的身上，“啊，是谁呀？”

小茹轻蔑地眨了眨眼，没理会她，而是直接问道AZ：“那X神的使者跟树有什么直接联系吗？”

“通常是靠使者维系着这周围的平衡，由它们带来的亡灵中有许多都带着邪恶的气息，那些亡灵要经受X神的洗礼才会离开。可自从使者被封印以后，那些彷徨的亡灵便无家可归了，太多的黑暗力量不断涌现，这些黑暗力量就是破坏圣地的源泉。”AZ说着摇了摇头，“唉，就在我跟你们说话的这片刻间又有无数的黑暗力量从下面涌出来吧。”

“你为什么不下去制止？”风水师躲在克莉丝背后，胆怯地探出头来看着AZ，“因为你也是亡灵，所以你害怕被收走？”他的灵兽此刻就挡在克莉丝前方。

“既然这样，不如让我们下去看看吧！”航海士歪过头，对AZ说。

“什么？”在场所有人都吃惊地问道。

在这些人惊奇航海士居然明目张胆地问AZ可不可以去调查树底的异象时，船上也发生了令人惊讶的事情……

这是在佛罗伦睡醒了以后，他揉了揉眼睛发现天已经大亮了，慌忙爬起来之后便转头向忍者蝉休息的地方望去，但他发现忍者蝉已经不见了。因为他的惊叫声，洛斯也被吵醒了。洛斯实在不明白佛罗伦为何会尖叫，他认为，忍者蝉应该只是不辞而别了，不管它是谁的口袋妖怪，肯定是康复了并且离开了。

“可忍者蝉是我们的线索呀。它肯定掌握着许多讯息，比如关于御乌鸦与小茹的事情。”佛罗伦说着就要跳下船去往周围找找看。

洛斯拉住了他：“以忍者蝉的速度，我们是追不上的。它大概是去给兽使报信了。”

“万一它被御乌鸦的同伴攻击怎么办？万一它迷路了怎么办？”

“它都不辞而别了，想必也不会那

么蠢。”洛斯摇了摇头，“不管了，不管了，人各有命。再说，我们想追也得有个头绪吧！是去追航海士他们，还是去追忍者蝉？与其这样冲动，你还不如调查一下甲板上的情况，你的妖精棉不是会棉花孢子么……”

“嗯！关键时刻你最冷静，跟那大块头梵林（《海盗之王》里登场的船员武道家）、暴力娘克莉丝是不同的！”佛罗伦说着便抛出了精灵球，“妖精棉，请你使用棉花孢子把甲板覆盖起来吧！”这妖精棉从精灵球里出来后在甲板上蹦蹦跳跳地转了几圈，身上散落下来的棉花孢子不一会儿便把甲板整个覆盖了起来，这一盖，地上的各种痕迹都出来了。仔细观看忍者蝉在的地方，除了二人与身边口袋妖怪的脚印之外，再无其他任何线索了。照这样子看来，忍者蝉肯定是凭空飞走了。

“这只无情的口袋妖怪，就像那个兽使一样啊！”洛斯抓着脑袋说，“太无情了，太无情了！”

“刚刚还在夸赞你冷静……我觉得它肯定是有什么要紧事吧。比起这个来说，我更担心它的伤势，以及它为什么会被攻击。”佛罗伦正在担忧的时候，妖精棉忽然兴奋地叫了起来，它蹦蹦跳跳地跑到了船边上，开心地看着岸上的景色并打起了招呼。佛罗伦也立刻转头向岸上望去，结果眼前的景色让他惊呆了。

一群地忍虫正在一只鬼蝉的带领下从树林中往船的方向爬着，它们排着笔直的队伍，迈着一致的步伐正一点一点向这边靠近，更新奇的是，它们的背后背着各式各样的树果。

“这……”洛斯也跟佛罗伦一样惊呆了。

这群地忍虫把树果都堆放在沙滩上之后，向着鬼蝉敬了个礼便又爬回了森林里。鬼蝉缓缓地飞到了甲板上，一动不动地停在了半空中。

“这……”佛罗伦试探性地摸了摸鬼蝉，“它有生命么，是活的么？”

“忍者蝉死了！”洛斯煞有介事地说，“受伤太严重，死了以后变成了鬼蝉。”

“怎么可能！”佛罗伦举起手抱着鬼蝉问道，“你认识忍者蝉吗？”鬼蝉似乎是没有生命一样，并没有回答佛罗伦的



问题，转头看洛斯，洛斯也撇着嘴摇了摇头。这次，谜团比之前更多了……

“但既然这只鬼蝉会引领一群地忍虫带树果给我们吃，说明它也是自己人吧。很可能也是忍者蝉召唤它们来的。由此可见，忍者蝉确实已经离开了。要么回去找兽使了，要么追去森林里找航海士了。”

“好吧……但我还是很担心它的安危。”佛罗伦往两边望了望，一边是无边无际的大海，一边是危机重重的密林，即便是再有本事，也无计可施，只能继续等待了……“喂！”他忽然像是意识到了什么，二话不说便跳下了船。

“做什么？”洛斯见状也跳到了岸上，追着佛罗伦向那堆树果跑去了，“不会饿到这种地步吧，船上还有食物。”

“你看这些树果！”佛罗伦指着地上那些颜色鲜艳的树果，这里的树果有黄色的、粉色的还有红色的，不过新奇的是，这些树果都被按照这三个颜色区分开来了。粉色的摆成了八字形，八字中间是一堆黄色的，黄色下面是一堆红色的。

“什么，不就是树果么……我只知道粉色的那个是解毒用的。黄色跟红色那个没见过，是这边特有的稀有树果么？”洛斯把看起来像柠檬一样的树果拿在了手里，“它们带来这么多树果做什么呢，咱们又不是靠吃这些东西为生的。”

“黄色这个能让口袋妖怪与训练家之间的亲密度提升，但会降低特防能力。红色的像辣椒这个我是真没见过了。但问题不在这里吧！”佛罗伦捡起了一个小树枝，在地上按照树果的排列形状画了一个缩小图，“看着熟悉么？”

“什么……”洛斯完全不懂佛罗伦要表达什么意思。

“这粉色、黄色与红色是小茹的颜色呀！”佛罗伦说，“她的头发是粉色的，扎着两条辫子，地忍虫们把粉色的树果摆成了两条斜着的竖线。然后是她那件黄色的披风，正好在辫子下方，披风下面是红色的裙子……”

“啊！”洛斯像是恍然大悟的样子，原来地忍虫们把树果带来的用意是这个，当然，前提是佛罗伦没有过分发挥他的想象力。

“所以，地忍虫和鬼蝉想要告诉我们的消息是，忍者蝉是去追小茹了。”

“为什么是去追小茹，而不是回去找兽使呢？”

洛斯这一问，佛罗伦也不知道怎么回答了，两个人就这样呆呆地看着地上那堆树果。过了好一阵子，洛斯忽然说：“兽使肯定是派忍者蝉来告诉我们小心小茹的，但是因为一些特殊的原因他不能亲自来，或许就是时间问题。以忍者蝉自己的速度来说，它能更快速的通知我们这个消息。如果是这样的话，它沿途一定留下了许多讯号，兽使肯定也在赶来的路上。”

“这个推断应该没错！”佛罗伦拍了拍手掌，“但中途忍者蝉遭到了御乌鸦的攻击，据我估计，忍者蝉应该不会跟御乌鸦正面交锋，肯定是因为什么原因而降低了速度被它追上了。而原因就是它一直携带着鬼蝉。”

“嗯，很有这个可能。由于携带着鬼蝉降低了速度，所以被御乌鸦追击而受了伤。现在伤势好了，便第一时间追去迷幻之森找同伴。但因为不想不辞而别，所以留下鬼蝉来给我们传达消息。兽使的口袋妖怪真是聪明呀……不过，我还从未见过他使用鬼蝉。”

“兽使一向善用虫系与鬼系的口袋妖怪，而且有一只忍者蝉就会有一只鬼蝉也不足为奇。”佛罗伦望向了甲板上空那一动不动的鬼蝉，看样子小茹真不是自己想象中的那么简单……

“我看我们现在的主要任务就是看

好御乌鸦，不能让它逃掉。同时在这里等兽使来，那样的话，谜团就全部都解开了。”

“嗯！”佛罗伦点了点头。

10.偷袭

“既然这样，不如让我们下去看看吧！”航海士听闻AZ对于大树之底被人破坏的消息时竟然明目张胆地提议要下去看看。

“这里又有人类出现了，我也阻止不了，命运到底是怎么回事……好呀，你们能下去帮忙解除X神之使者的封印，并找出黑暗的源头吗？”AZ回答道。听到他这样的回答，众人比航海士问他的时候更加吃惊。

“交给我们吧！”克莉丝搓了搓拳头，“我们立刻就下去看看！”拍了拍喷火龙，喷火龙俯下身来让她骑了上去，张开翅膀随时准备出发。

“这位小姐真是热心肠！”AZ指着角落里的一个向下伸展的藤条说，“但喷火龙体型庞大，还是下去以后再放出来吧！”就这样，克莉丝与风水师不得不收回自己的坐骑。

航海士推开了搂着自己的胳膊问道：“那X所化身为的树木在哪里呢？”

“从那边下去，走到尽头，发着七彩光芒的树就是了。”AZ回答。

“那就交给我们了。”航海士首先顺着藤条爬了下去，剩下的三个人也先后跟了过去。向上望，AZ向他们招了招手：“加油啊，我在这里等你们！”

初入树洞之下，这里依旧被深蓝色的光纤覆盖，空气比较清凉，全是泥土的味道，也难怪，这里是树的底部嘛！周围的墙壁上布满了小树藤，细看的话，还会发现有的地方发着嫩芽。嘿，那边角落里还有一只地忍虫呢！

克莉丝与风水师似乎习惯了驾驭口袋妖怪，那踩着云朵的老虎与喷火龙再次被放了出来。就这样，风水师与克莉丝走在最前，小茹跟航海士跟着他俩。这一路下去倒也十分安静，没有任何野生的凶恶口袋妖怪，能看到的也只有地忍虫而已。

“喂老大，我们真要相信那个什么AZ的话吗？”克莉丝忽然问，“他是谁，从何而来？”

“我推断他应该是那个被禁止进入的国王。”航海士回答。

“不可能吧？”小茹说，“人类怎么可能活那么长时间。”

“他是亡灵！”风水师说着趴在了坐骑的背后，“吓死我了，我要做法把它收



了才行。你们见过剑斩妖魔吗？”说着便抽出了背后的桃木剑比划了两下。

“他不但对这里的一切了如指掌，还说自己不能下来，那他的身分肯定不用怀疑了。”航海士回答道，“我这么说就有我一定的道理，你们知道我不会凭空编造谎言。”

“航海士说得有道理。”小茹托着下巴说，“我也曾查阅过资料，据说那个国王确实获得了永生的力量，而且一直在找他的口袋妖怪花仙子。”

“喂，你们看前面！”克莉丝指着前方墙壁上透出的一缕紫色光芒，“这里怎么会有紫光？”说着便与喷火龙飞了过去，小茹见状也立刻冲了过去。航海士与风水师对望一眼，二话不说便追了过去。

这片散发着紫色光芒的墙壁显然与周围的墙壁不同，不但泥土看起来像是后来堆积上去的，连那些树枝也都被折断了。

“喷火龙，大字火！”没等大家说话，克莉丝已经命令喷火龙攻击，喷火龙一记大字火下来，那些泥土全部塌陷了下来，想不到这泥土后面另有天地，两只被黑紫色光芒缠绕着的仙子状口袋妖怪从后面的洞里探出头来，胆怯地看着众人。她们后面是一条岔路。

“这是花仙子的进化型花仙后。”忽然间小茹的语气变得很紧张，“还是不要理会它们了，我们快去找X吧。就在前面不远了。”

“喷火龙，钢铁之翼！”克莉丝可不管，依旧是二话不说便命令喷火龙攻击，这喷火龙的性子也跟主人差不多，没等众人反应过来已经击昏了两只花仙后。克莉丝拍了拍手：“利索了，进去看看吧。”

“你刚刚击败的应该是X神的使者。”航海士说着也走进了岔路。

“别再进去了！”小茹站在岔路口说，“X树就在前面了，还是不要下去了吧！”

“你不觉得X神的使者被什么人封印起来这件事很蹊跷么？”风水师说着也驾驭着坐骑进入了岔路。

“你们……”小茹举起了精灵球，“很危险的，快点回来吧！”见众人并没有停下脚步，她也只好跟了进去。

“你怕就别来了！”风水师说，“哦对了，我忘记了，你连大西瓜的恐惧颜都



怕，当然什么都会怕啦！哈哈哈……”

“你！”小茹的怒火几乎烧到了眉头，她现在厌恶死眼前这个骑着老虎的道士了，但她又能说什么呢？

走了约半分钟，前面发出了刺眼的七彩光芒，众人望着面前的景色，几乎惊呆了。这里的地面深陷，坐落在中间的是类似一朵绽开的花朵般的水晶状物体，类似花蕊的地方则是一个散发着酒红色光芒的水晶尖刺。这东西的庞大程度令人无法言喻，而它散发出的光芒也足以震撼在场的每一个人，周围的能量场十分强大，单是站在这边已经有些让人头昏了。

航海士说：“这……应该就是最终兵器！”



“最终兵器？”克莉丝对这件事十分感兴趣，“喷火龙过去看看！”

“别！”风水师试图阻止，但喷火龙已经飞了过去，在靠近到兵器的那一瞬间，它被一股强大的力量弹了回来，众人险些被它砸中，喷火龙的脑袋正撞在墙壁上，被撞得头昏眼花。

“喷火龙！”克莉丝心疼地跑到了喷火龙身边摸着它的脑袋，“你还好吧？”喷火龙痛苦地嚎叫了一声，看样子伤的不轻。

“我再警告你们一次，不要继续靠近这里了。”小茹拿出了精灵球，“快点离开这里！”

“想不到你真的知道最终兵器的情报。”航海士直视着小茹，“起初我还怀疑你只知道X在这里，伪造最终兵器的航海图也只是为了把我们引过来。但想不到你赌注这么大。到了现在，我真该重新定位一下我对你的认识，看来你说的话里也不一定全部都是谎话。”

“你很聪明，但有时候你想得太多了。”小茹拿精灵球对准了航海士，“最终兵器和X，你们一个都别想碰。最后一次，赶紧退出这里。”

“哇！”克莉丝听着航海士与小茹的对话完全失去了支点，“你们在说什么，我全糊涂了，什么航海图，什么赌注？”

航海士没理会克莉丝，他斜视着最终兵器最下方的那星紫色光芒说：“那下面也是你在搞鬼吧？”

“我说过，我到这里来只是为了寻找X来治愈我的丈夫，如果你们识趣的话赶紧离开这里，否则对你们不客气。”小茹将手指放在了精灵球的开关处，时刻准备按动的样子。

忽然“啪”的一声巨响，风水师被一股粉色的光芒包围了起来，紧接着他那坐骑的身上爆出了一股黑光将那粉色光芒全数化解掉了，坐骑的样子变得十分奇怪，不但颜色开始渐渐变浅，连外形也起了变化，风水师见状慌忙从它身上跳了下来，那灵兽现出原型，变成了佐罗亚克。

“你用预知未来攻击我！”风水师指着小茹吼道，“究竟是什么仇恨让你对我下这么重的手！”

“克莉丝，小心！”航海士见风水师这么说立刻提示克莉丝小心胡地的预知未

来。哪知他的背后忽然传来了阵痛，回头一看，背后正有无数的冰针向这边袭来，他举起手护住脸，这一护却也阻挡了视线，身上的疼痛感越来越重不说，一瞬间他已经被冰封了起来。

“航海士！”克莉丝喊了一声，“喷火龙……”

“你现在出手他可就变成碎片了哦。”小茹露出了奸诈的表情，这副嘴脸可是她之前从未露出来过的，“还是乖乖听我吩咐吧！”

“你！”克莉丝火冒三丈地指着小茹骂道，“你有本事的话就跟我来光明正大地打一场，何必要偷袭航海士。”

“因为你是无大脑的傻瓜。”小茹奸笑着，“我对风水师恨之入骨，自然要先攻击他，但想不到他那坐骑是恶系的佐罗亚克变的，算他走运。对于航海士就不用说了，擒贼先擒王，这还多亏了你的大嘴巴。”

“我？我怎么了！”

“要不是你多嘴暴露了他身上带着地狱猎犬，我怎么能改变战术用冰偷袭他。”说话间角落里爬出了一只眼神锐利的菊石状口袋妖怪，众人正对这只口袋妖怪感到惊奇之际，小茹已经抛精灵球放出了胡地，“你们两个没有战斗力的笨蛋，快快束手就擒吧！”

“你……你这个混蛋！”克莉丝摘下耳环紧握在了手中，“你要为自己的所作所为付出代价！”她的手中爆出了一股黑色的光芒，同时喷火龙的身上也发出了同样的光，不足片刻喷火龙已经变成了一只全身黑色，口中喷着蓝色火焰的龙。

“哎呀呀，我早就料到你的喷火龙会进化了。”小茹回想着刚进入迷幻之森时，克莉丝曾挑衅般地向她炫耀自己的耳环，“是我大意，没摘走你的耳环。”

“废话少说，让你看看MEGA喷火龙X的威力！”克莉丝说完这句话，喷火龙X便冲向了小茹的MEGA胡地……

未完待续





圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 16

前情提要：由于从行商的变色龙那得知了雪崩山帝国的禁军统领选拔大赛中出现了疑似是艾蒙的电飞鼠，一直对此愧疚的布林拉普便找来我，带上玛娜菲和小六尾，跟着艾蒙的好友、土龙诺克，一同前去雪崩山确认。由于没有任何战斗任务，一路上走得倒也惬意，然而在船上遇到的来自行会的孙岳川，却似乎有着把一切看透的眼力……

59 医务帐外

雪崩山帝国对战协会的会长助理、蛮力鳄孙岳川，我不得不对其心怀戒备，无论是化妆成天气娃娃但还是到处飞来飞去的玛娜菲，还是高兴忘形时尾巴偶尔闪一下的小六尾，本来其他精灵都没注意，但孙岳川似乎都看在眼里，而和我四目相对之后，他又装作没事一般。而我能做的，也只能是假装没事。接下来的一路上，我

们便继续天南海北地聊着，而我则有意把话题转向那对超能系情侣上，才知道他们都来自于卡洛斯，现在住在雪崩山帝国和大冰河的交界处，那个叫阿提拉的戈莉亚也是打算来参加比赛的，此前负责登记的水鼬们来到帝国边境公布消息时，阿提拉便踊跃报名并被审核通过。得到获取参赛资格后，阿提拉和席泰拉都兴奋得不得了，带上钱和食物便上了路，可惜路上席泰拉感染了风寒，导致耽误了一天的行程。虽然因此没能赶上比赛，但能去看后面的几场倒也不错，如此一来，原本要面对激烈的竞争，结果成为了一次旅行，两个家伙的心情倒放松起来。

一路上的闲聊就不多说了，关键是那座传说中的雪崩山，那座山简直可以说是极圈里的第一高山了，即便是在宿场町，在天气晴朗时，也能远远地看到这座一年四季都白雪皑皑的雪山直冲云霄，而我们这一路的旅程，目标正是雪崩山。在冰海面航船时，眼前巨大的雪崩山有好几次让我有船即将靠岸的错觉。而当真正靠岸下船时，又发现这座大山很陌生起来，看着我一副张口结舌的表情，孙岳川笑了：“我们那有句流传很久的诗句，叫‘不识庐山真面目，只缘身材此山中’，远看是座巍峨高耸的山峰，等身在其中，却又是不同的感受。”

而就在他说这话时，原本给我们让出船位而在海水里游的小锯鳄们也都纷纷上了岸，土龙诺克有些过意不去，道：“这大冬天在这冰海里游，真对不住。”

“没什么啊，挺爽的！”小锯鳄们回答得挺豪爽。

于是接下来，我们在孙岳川的带领下，坐上了此前听波加和布林拉普说的猛犸大巴——其实就是猛犸猪们在背上固定一块搭乘板，来承载小体型的精灵们上下山，一方面便民，一方面猛犸大军自己也赚外快，而据孙岳川说，猛犸猪们如此每天数次往返于山上山下，本身其实也是一种锻炼，可谓是一举三得。而猛犸猪们对孙岳川都很熟悉，此前便互相打了招呼，而此时驮着我们的猛犸猪在听到孙岳川的话倒也没有任何抗议，继续背着我们一路向山上快速奔跑。

当到达山顶的赛场时，才发现我们的确来得有些晚了，孙岳川他们对战协会有专门的席位，所以我们就此道别，之后和那个戈莉亚及哥特米尔一起购票进场，当了了看台，发现擂台上只有一个沼跃鱼在振臂欢呼庆幸自己的胜利，而它的对手电飞鼠已经被抬出场地接受救治了。但我们的目的就是确认那电飞鼠是不是艾蒙，因此我委托阿提拉和席泰拉帮忙照看小六尾和玛娜菲后，和土龙诺克离开了观众席。

“等一下，这里是赛场治疗重地，闲杂精灵不得入内。”来到赛场临时搭起的医务帐篷门前，我被守门的叉尾鼬给拦住了。



“我们来确认下负伤的电飞鼠是不是我的朋友……”老实的土龙诺克老实地说出了真话，结果被叉尾鼬守卫挡住了：“这里是帝国大赛的医务室，跑这里来认朋友？你还真是闲啊！滚开，去一边玩去。”

“这位军爷您别

生气。”我赶紧陪笑，“敢问里面的电飞鼠是不是叫艾蒙？”

“不知道。我就一看门的，知道那么多干嘛？”对方回答的语气很差。

“那军爷您帮问问啊……”老实的诺克在哀求。

“帮问？”叉尾鼬来了劲，“你谁啊你？嘴皮一碰你说得倒轻巧，我进去算擅离职守，被举报的话这个月的薪水都没了的你知不知道！”

“呃，那对不住了，我们在这等着吧……”诺克客客气气地退到一旁就打算等。

结果那个叉尾鼬直接被惹怒了，两步上来指着我们骂骂咧咧起来：“哎，你们怎么回事？在这跟我抗议是吧？你们两个看不起我一个看门的是不是？我这就喊兄弟们！”说罢还没等我和诺克反应过来，那个家伙就一声呼哨，接着附近不少在营地中休息的叉尾鼬们都奔了过来。“小五，怎么回事？”“五哥，谁欺负你了？”“就他们俩还敢在这撒野？”七嘴八舌中，这些头脑简单的叉尾鼬士兵们便把我和诺克围了起来，有几个手脚快的已经凑到近前推推搡搡起来，有些还直接上拳头。

正在乱时，外面有个喊声：“怎么回事啊？”而后众叉尾鼬们让开了道，一个中等身高的浮船鼬——看样子是他们的军官，分开大伙来到了我们的面前：“我是本次大赛的值班队长托马斯，你们两个来这里，是找朋友？”

“是……”诺克唯唯诺诺，“您一看就是军官，是能说得上话的，帮进去问问那个电飞鼠叫什么名吧。”

“嘿！你个家伙还真是得寸进尺啊，我们老大跟你态度好点，你还指使我们老大去了？”一帮热血的叉尾鼬一边说着，一边又一顿拳打脚踢，而这期间，托马斯倒也没拦着，等手下打累了停下手，我和土龙诺克全身都已经青一块紫一块的了，而我和诺克都是很缩的性格，除了绷紧肌肉任打别无选择。

“唉，说你们俩什么好呢？”托马斯大摇大摆地来到我们近前，拍了拍我和诺克的脑袋，“选手的名字，我们这些看门的都不知道的，而且我们也没权利没义务帮你这种一点没表示的陌生精灵去打探什么。”

“啊，对不住啊，我们没把钱带在身上……”诺克自以为理解了托马斯的话。托马斯抬手止住了差点又要冲上来揍他的部下，苦笑着象征性地在诺克的头顶锤了一下：“不要让部下们以为我是在索贿，好吗？还有，那个电飞鼠早就治好从正门出去了，我去帮你问谁？”

“正门？”



“当然了，这是后门你看不出来么？”托马斯道，“这个门出来的除了抬死尸的，就都是死尸。医生护士也都走正门的。”

“这……唉！”现在我也彻底无语了，本来只是确认下电飞鼠是不是艾蒙，这么简单的事不仅没能达到目的，和诺克还莫名其妙地挨了打，想到这里不禁心中一阵窝火，暗中提醒自己怎么说也是从巨大火山和海底王城的大动荡中活着走出来的，怎么就这么认吃亏？可这个场面不认还能怎样……

正想着，忽然赛场那面乱了起来，有精灵大喊着“有精灵被打死了”，接着围攻我们的叉尾鼬们，也都乱了起来……

60 正义之鳄

事情发生得非常突然，一开始便是赛场那面一阵喧嚷，而喧嚷声越来越大，接着便听那面似乎有嗓门大的喊有精灵被打死，叉尾鼬们听到消息都一下来了精神，惊惧和好奇不可思议地混杂在他们的表情上，有的直接去往赛场那跑去看热闹，有的则议论纷纷，听他们的语气，似乎是很可怕的事情，我不由得心里暗骂："我刚才就差点被你们活活打死了……"

正想着，一个小个子的叉尾鼬匆匆忙忙跑来，和坐在石头上浮船鼬军官耳语几句，浮船鼬听后当即站起来了，大声地说："什么？是警卫队的门罗把对手打死了？我就说，他们这些从半山腰招来的土包子不行，只会给帝国丢脸，警卫队天天挨骂，把帝国的脸面都丢尽了，现在他们的头头还在比赛中直接打死了对手……我看这次大首辅都没法保他了吧？"

正在说着，两个驻场队医塔本奈已经抬着担架匆匆赶了过来，我远远地看了一眼，担架上是个玛利鼠，耳朵、眼角、嘴角、鼻孔都在往出冒血，凭直觉是救不过来了。托马斯则凑上前叫住了两个塔本奈，过去看了看，伸手在玛利鼠的鼻孔前稍作停顿，然后对两个塔本奈道："这都没气了，你们还抬来做什么？"

""我们已经去请皇廷的快乐蛋御医了，希望她能给起死回生。"两个塔本奈也是一路小跑，说话时有些喘。

"开玩笑。"浮船鼬直摇头，"所谓的起死回生只是让濒死的也能立刻康复如初，真正死了的怎么可能活得过来。"说罢叹了口气，"等到快乐蛋御医从皇廷赶到这，这小子都该僵了。从前门进去意思意思，从后门抬出来也算你们救过了，接下来赶紧去给血迹洗干净，再准备点祭品，告慰告慰亡灵、抚慰抚慰家属。"

托马斯这句话说到了点子上，两个塔本奈也都叹着气，把玛利鼠抬到帐篷的另一头，从前门进去了。而我和诺克则忘了疼痛，好奇地打算看看，这后门是怎么往出抬尸体的。

结果半晌没有动静。

"你们二位怎么还在这里？"托马斯看了看我们，"一会家属来了又是烧祭品又是哭天喊地，你们该不会等着看热闹吧？"

"呃……"我一下语塞，不知道如何回答，心里则祈求老实巴交的诺克别再实话实说了，我可不想继续挨打了——尤其是帐篷里面，正躺着一个活活被打死的。"这种事情怎么能看热闹呢？"这次连我也不知道诺克说的是不是心里话了，"我们只是想看到凶手伏法。"



"哈哈哈，你竟然也学会口是心非了？"托马斯笑了出来，继而叹了一声，"不过难啊，这玛利鼠只是帝国外围海域船夫家的孩子；而打死他的玛狃拉是帝都警卫队长，虽然在军阶上和我这个兵头持平，但却是帝国首辅一手提拔起来的。"

提到帝国首辅，土龙诺克便不再说话了——他们一行上次从雪峰顶城回来时，我从波加和阿嘉那听说了那所谓的首辅的飞扬跋扈，据说那是一只哥达鸭，但是却可以把布林拉普的哥哥、帝国的皇帝波泰希王给架空并操控其成傀

儡，而布林拉普表面上看每天是在极地之外的宿场町外的口袋行会里浑浑噩噩地混日子，但波加说他干掉首辅的计划已经在进行之中了，不过到底是什么样的他也不知道，总之，即便是土龙诺克，听到首辅便也不敢吭声了。

正在这时，这些值岗士兵们的外围又一阵轰动，接着便成为了七嘴八舌的问好：“哎呀，是唐会长！”“唐会长好啊！”“唐会长还是这么精神呢！”

循声望去，水鼬士兵们已经分开了路，走过来的，则是一条器宇轩昂的大力鳄，身后还跟着不少蛮力鳄和小锯鳄，而其中有个蛮力鳄，正是早上航船时同行的孙岳川。如果不是看到孙岳川，以及这些当兵的争相问好，这些鳄鱼们成群地出行，任谁都会以为是水匪过境，但他们以对战协会的身分，在帝国竟然受着难以想象的尊重。

值岗兵头、浮船鼬托马斯自然也站起来笑脸相迎，那个大力鳄虽说很客气地一直点头回应问候，但却面沉似水，回了托马斯后便带着手下去了医务帐篷。托马斯看他要从后门进，自然也去善意地劝阻：“请等一下唐会长，这个是后门，专门往出抬死尸的……”

“什么死尸活尸！”大力鳄的话说得很没好气，“好好地按照规则去比赛对战，怎么能出现死尸？”说着拉开了后门，带着跟帮的鳄鱼们一起进了帐篷，托马斯则张大嘴巴，半晌没合上，而后看到我和诺克也在看热闹，就对我们说：“你们两个知道他是谁吗？”

“不知道。”我摇头。

“他是我们雪崩山帝国对战协会的会长，是帝国最有影响力的民间人士。你们看到了吧？刚才特意跟我说话呢。”托马斯说得很得意，似乎在炫耀他知道一件很了不起的事情。

“那个啥……他叫什么名？”诺克那闯祸的嘴果然又出其不意地发问。

我不得不扶额但旋即又抱头，因为接下来那帮叉尾鼬们正如我预料般，七嘴八舌地嚷着“会长名字是你该问的么”围了上来，接着就要开打。正在我护着脑袋绷紧肌肉准备迎接新一轮雨点般的拳头时，圈子外面一声洪亮的喊声：“都住手！”然后又听那个声音对托马斯道：“你好歹也是他们的军官，大庭广众之下你就不管一管么？里面已经有一个被打死的，你这还要再活活打死一个？”

“不会啦，我的手下我知道，他们下手懂得把握轻重的……而且他们实在不礼貌，竟然打听会长的名字。”

“别把话说那么好听，有一个气不顺的拿他们两个发泄，他们就可能被打死。身为帝国的兵士，不去开疆拓土保家卫国就算了，还在这里欺负无辜百姓。”说罢不再理他，径直朝我们走来，“不就是问个名字么？唐某还不是大家高看才当个会长？名字又有什么不能说的？”

说罢俯下身，一脸慈祥对土龙说：“孩子别怕，我呢，叫唐季臣，老家在武陵原，现在在帝国对战协会任会长。两位只要对精灵对战有兴趣，便都会受到对战协会的保护。”

“啊……会长好。”很少有精灵能如此不带嘲讽与怒斥语气和自己说话，诺克再次开心起来。

“不必客气，我们都一样，都是平民。”说着唐季臣又看看我，“被打得还挺重。然后对身旁一个蛮力鳄说：“去医务帐篷请个医生出来给二位疗疗伤吧。”

“里面的都在忙……”

“死都死了还忙什么忙？赶紧喊出来两个，来救活的！”唐季臣这话说完，那个蛮力鳄便也照办了。不大一会，两个塔本奈跟着蛮力鳄出来，给我们喷雾涂药，又使用治疗技能，很快，我们身上的淤青便消除了。

我们俩自然对唐季臣一谢再谢，唐季臣则客气一番之后，便起身对围着的精灵们大声道：“只要有我们对战协会在，那个凶手就一定不会让他逍遥法外，即使是

再大的权势背景，我们也会让他的心狠手辣为此付出代价！”说罢带着大伙走了。

61 出逃者



“找到你们要找的电飞鼠没有？”当回到看台，雄性的戈莉亚阿提拉见面就问我，我摇摇头。而哥特米尔席泰拉则混杂着兴奋和惊恐给我们讲述刚才比赛时玛利鼠被玛狃拉活活打死的事，末了还为我们没看到而可惜。我没有多说，带着小玛娜菲和小六尾继续看接下来的比赛——接下来的比赛令我大惊，因为比赛的双方大大出乎我的意料。

首先是那个冻土龙，关于史前时代精灵在如今这个世界上重生并不觉得奇怪，一方面是在当初的大灾难中一些生活在特殊的地方的史前精灵躲过了那场惊天大劫，还有的则是因为人类的科技技术将化石、琥珀等复原，在选种时一些个体能力不达要求的被放生，其中一些顽强生存下来，便也融入了今天的世界。然而在极圈冰原看到世代繁衍至今的史前冰原龙族，还是有不小的震惊。

再一个令我震惊的，是冻土龙的对手——一只强壮的利爪猫，我的老家芳缘有利爪猫，而据来自卡洛斯的阿提拉和席泰拉说他们那里也有利爪猫，而且同样和剑牙蛇一族世代为敌。然而极圈内的环境根本无法有本地的利爪猫的，此前我只在针叶山碰到个一个，就是要偷我们的竹筏回老家的桑古斯，而这个利爪猫从块头和身材上看，和针叶山的那个还真挺像，该不会是逃跑未遂索性投了雪崩山帝国吧？而那个利爪猫的动作敏捷，出手则明显看出有手下留情的，所以即使胜出，但败在其手下的冻土龙倒也没什么大碍，于是这一天的比赛便也结束了。

因为没找到艾蒙，我们接下来还得继续找，所以先要找个旅店落脚，由于禁军统领选拔大赛的举办，雪峰顶城的旅店客栈的生意都格外火，原本因为宵禁而不算充裕的房间更加紧张，有些会算计的商家直接增加床铺、以床铺位收费，单间的费用简直是天价——即便如此，也是一屋难求，毕竟在雪崩山帝国，有钱有势的精灵还是不少的。我这趟出行因为是布林拉普王子委托，所以此行起码不用在钱的问题上发愁，尽管房屋紧张，但也还是勉强弄了个四床位的房间。而那个雄性戈莉亚，因为觉得不能比我们差，也咬牙开了一个单间。但我不是真的来看比赛的，翻来覆去想那个赛场上的电飞鼠的事，电飞鼠已经被淘汰出局，以后的比赛将不会再看到他了，就算他留下来看比赛，偌大的赛场看台足足有10万个席位，想在这场场爆满的观众席上找一个电飞鼠是非常不现实的，更何况他如果输得沮丧，很可能就此离开。

而且，他也不一定就是我们要找的艾蒙。

最后，我决定还是叫上土龙诺克，带上玛娜菲和小六尾，去拜会孙岳川——他既然是对战协会的会长助理，应该可以看到大赛的名单吧。想到这，我和把想法告诉了诺克，诺克惦记好友自然一口答应下来，而玛娜菲和小六尾则因为好奇正好也要出去走走。雪峰顶城有宵禁令，夜色开始降临时还在街上行走的平民便会被强制遣返回家或送到旅店，等天黑后还有平民在街市上出现，那么执勤的警卫队的狃拉们便可以直接将其处死，所以尽管此时距离傍晚还有段时间，但事情还是要抓紧办的。

从消息灵通的旅店前台那打听得知，

对战协会的鳄鱼们的下榻之处是雪峰顶城最豪华的宾馆——冰雪庭园。冰雪庭园我当然知道，起码从布林拉普那不止一次听过，而上街只要跟城内拉雪橇活的大狼犬们一说，他们便会很快把我带到地方。问题是，那个富丽堂皇之地，我们这一行从头到脚都和富贵奢华毫不沾边的家伙，该如何进去呢？

“管他怎么进，大不了到时候我用超能力带大家进去咯。”小玛娜菲倒一点不担心。进了房间之后我便先确认下房间里是否有什么监控一类的东西，确认没有后便锁上房门，给玛娜菲摘去装扮冰雪天气的天气娃娃的棉套，让他好好休息下，现在他也休息过来了，自己摘下棉套罩上，又装扮起了天气娃娃。

“那你们二位怎么看？”我问诺克和小六尾洛凯恩，诺克这个家伙一向是不该说时满嘴跑车，等该说的时候又支支吾吾说不出个所以然，憋了半天最后才说：“去呗。”而洛凯恩尽管对我很亲近，但这种事情他拿不定主意，就表示跟着我走就是，于是，我们一行出发了。

出了旅店，就看到路旁一排等活的拉雪橇的大狼犬们，我按照约定成俗的规矩去排在最前面的，说去冰雪庭园，三个大狼犬用异样的眼光看了看我们四个，便没多说什么，撒开脚飞一般地字宽阔的大道上开跑，不大一会，就到了冰雪庭园。

冰雪庭园果然名不虚传，用去过皇宫的玛娜菲和诺克的话说，这里应该是雪峰顶城仅次于皇宫的建筑了，不过把门的并不是什么宾馆的员工，而是几个小锯鳄。

如此宏伟华丽的宾馆，让我直接气短了三分，但毕竟算是这支队伍的领队，我只好鼓了鼓勇气，走上前去：“请问，孙岳川助理住在这里吗？”

“是的。”看门的小锯鳄意外地客气，“不过现在会长正在把所有参加这次对战大赛的选手请去开会，现在还不方便拜访。”

“开会？”

“还不是今天那个警卫队长把对手活活打死了。”

“哦，那什么时候能开完？”

“不知道呢……”



正在说着，一个沼跃鱼面带不悦走了出来，看门的两个小锯鳄一看连忙拦住了：“这位朋友，你这是怎么了？”

“没什么，和会长有些意见相左，话不投机就出来咯。”沼跃鱼虽然说话语气轻松，但面色阴沉，很显然在里面发生了不快。

“那也别就这么走啊。”小锯鳄劝道，“虽然意见不同，但会长还是很大度的，起码等下吃过晚饭的。”

“谢谢，心领了。”沼跃鱼依旧脸色阴沉，“我这种生活在极地边缘泥塘里的下等贱民，还是回去吃裹着淤泥的水草更合口味。”

小锯鳄正要劝，又一个强壮的利爪猫也出来了，虽然步子大得恨不得立刻离开这里，但面色比刚才的沼跃鱼平静不少。



“这位先生，你这是……”小锯鳄再度发问。

“还用说么，和这位沼跃鱼一样呗。”利爪猫倒也不避讳。而这时，利爪猫看到我在盯着他看，便也皱眉看看我：“你们是……之前路过针叶山的那些？”

“对，你就是当时的利爪猫？”

“没错。”

“这……怎么到这来啦。”

“说来话长了，这样吧，能在这大雪山之巅再次遇见也是缘分，我请各位一顿，不要客气哦。”那个利爪猫竟然意外地客气。

“哎呀……改日吧，我在等他们对战协会的会长助理……”

“他们在里面开会不知道开到几点呢，且开会后还有宴会，而这个城市还搞宵禁，真抻到晚上，警卫队那帮东西可是对平民下手极狠的。”

“是啊，宴会办晚了，来开会的都可以直接住宾馆，你们四个呢？”一旁的沼跃鱼也跟着说。

“所以呢，几位还是赏我个面子，去找个店边吃边聊吧。”利爪猫笑着说，然后对沼跃鱼也说，“咱们也算是脚前脚后离场的，一起去吃点吧。”

“那就恭敬不如从命咯，这大城市还真没有我最喜欢吃的淤泥拌水草呢。”

话说到这个份上，我们再推脱就显得没礼貌了，于是互通了姓名，知道那个利爪猫是叫桑古斯——此前在针叶山其实有介绍过，只不过当时没印象；而那个沼跃鱼，则叫麦克罗。当然，小玛娜菲还是没有暴露身分，而小六尾同样控制着自己的情绪，避免一高兴尾巴发亮，虽说和玛娜菲、隐藏特性小六尾同行很有面子，但我深知，这种徒增虚荣却可能引来各种未知麻烦的炫耀，能避免就避免。平安是福，是我从新奥稀里糊涂来到这里后的最深刻感受。

62 柳暗花明

当得知我们四个已经有下榻之处而麦克罗还没找住处时，利爪猫桑古斯便提议去我所入住的旅店，反正这里的旅店大都是一楼饭堂、二楼及更高楼层客房的结构。虽然早已没有单间，但麦克罗对睡的环境毫不挑剔，用他的话说，就算是睡大街也比在烂泥塘里打滚舒服。

再度乘坐大狼犬们的雪橇，回到了旅店，那个叫桑古斯的利爪猫让店家给开个包间，然后我们落座，确认房间里没有什么窃听之物、门外也没人偷听，这才放心聊了起来。

“桑古斯，你以前不是在针叶山么？怎么来到帝国了。”

“此前帝国派最精锐的猛犸大军攻打针叶山，你知道吧？”桑古斯问。

“知道知道。”我连连点头。

“结果是针叶山被攻陷，向帝国称臣了。”桑古斯说得很自然，但我却一愣，因为此前援护针叶山的防卫战中，我和诺克都有参加的，虽然都打酱油，但也都亲眼看到一向纵横极圈的猛犸大军在断粮又伤亡惨重的情况下低头

投降，怎么到他这就变成针叶山被全面攻陷？但旋即想起来，在针叶山防守战胜利的庆功宴上，桑古斯曾悄悄找来我和波加以及阿嘉，希望我们能带他离开针叶山，我当时还一口答应下来，但波加却说我们是异地的探险队，不便跟本地行会抢生意，但给找了奥沙和布林拉普——难道是他们安排的？想到这，我便连连点头：“嗯，是的是的。”

“我呢，以针叶山使者的身分、代表针叶山来向帝国皇帝陛下请降。”说着桑古斯呷了一口茶，“请降之后本想在这游玩几天，却正赶上这里比赛，我就也打算试一试。如若可能，在这帝国当禁军统领，不是比在针叶山赋闲要好得多。”

“哦？你原来是针叶山来的啊！”麦克罗听到这里不由得眉头舒展开，“但是呢，我作为帝国的平民，可以很负责任地告诉你，这帝国里的事情复杂得很，表面是一个景象，背后却是错综复杂的关系，你来自针叶山那种民风淳朴之地，未必适应得了啊。”

“哈哈，你不也来自极圈边缘。说得像你很懂似的。”桑古斯嘲讽起了麦克罗，两个家伙虽然才见面，但倒也自来熟，说着说着还说到了日后比赛的事，我实在受不了当陪衬，只好打断他们，对麦克罗道：“麦克罗先生，今天和你交手的电飞鼠，你有印象吧？”

“哦？那个家伙还不错，差点把我打败了。”麦克罗仔细想想，“是个值得尊敬的对手呢。”

“哦……”诺克听到这话不由得有些沮丧，我很理解诺克，因为这种夸奖本身放在艾蒙身上就不合适，艾蒙那个志大才疏的家伙在宿场町根本就是个笑柄。没想到，麦克罗的话又让我们有了希望：“从他的手法看，应该也没少经历战斗，没猜错的话，他可能是救助队或探险队的。”

“哦？那他叫什么名字，你知道吗？”我一下来了精神。

“哎呀，这个还真没记着。”说罢问桑古斯，“你有没有印象？”

“你的对手，我怎么会记住叫什么名字……”

“哎？这位沼跃鱼先生，是不是第一场比赛的麦克罗选手？”正说着，上菜的水冠猴服务员认出了麦克罗，就询问一下。

“是我啊！你竟然记得我的名字……”麦克罗一下有些受宠若惊。



“我今天是晚班，比赛时我正休息所以也去看了呢。我比较擅长记名字，呵呵。”那个水冠猴腼腆的笑了。

“哦？”桑古斯来了兴致，“那，你记不记得我的名字？”

“打败冻土龙的利爪猫啊！”水冠猴想想，“没记错的话，你是叫尚古尸？话说你为什么起这么阴森的名字啊……”

“哈哈哈哈……”我们笑成了一团，桑古斯也苦笑：“你记的读音是没错，但是读错了，是桑古斯，和古墓里挖出来的古尸没有任何关系的……”

“实在抱歉。”水冠猴有些不好意思，就转到本职上来，“菜都上齐了，各位看看还有什么要点的吗？”

“已经够了，多谢。”外表长得凶神恶煞的桑古斯还挺懂礼貌。而在那水冠猴打算出门时，我忽然想起什么，叫住了他：“等下，你的记忆力真不错啊！那我问你，和这位麦克罗对战的电飞鼠，你还记得叫什么名吗？”

“那个电飞鼠吗？”水冠猴站住回过头，眨眨眼睛，“阿萌吧？”

“阿萌？还是艾蒙？”诺克来了精神。

“当时听得没太清楚，总之都差不多吧……”

“那没错了……”诺克的声音有些哽咽，问麦克罗和桑古斯，“此前你们在那个大宾馆开会时，有没有看到那个电飞鼠。”

“有看到。”麦克罗点头，“当时我说错话还得罪了桑古斯和那个电飞鼠，当时他还瞪了我一眼。”

“艾蒙他真的没事！”诺克高兴得要哭了，转身便窜出了包间的门，一边离开还一边说：“你们先吃着，我去找艾蒙。”

“喂等等……”我一下反应慢，没叫住他。而桑古斯和麦克罗显然也一下没明白怎么回事，问我他要干嘛，当我说他准备重新去冰雪庭园的伙伴时，一旁的水冠猴服务生大吃一惊：“太阳已经落山，那些拉活儿的大狼犬已经撤了，他步行去冰雪庭园，返回时天就黑了……警卫队的那些家伙心情不爽会随时对夜晚擅自出来的平民下死手的。”

“真是没脑子……”我一边骂一边跟着出到门口，结果发现这个笨蛋已经走远了，现在要想制止诺克只能去追他，可是看看越来越黑的天，我也缩了——狃拉本来就神出鬼没，现在又有帝国授权可以对违反宵禁令的精灵斩立决，我还不想找死。

或者说，我没必要为诺克这种既没脑子也没交情的家伙去送死。

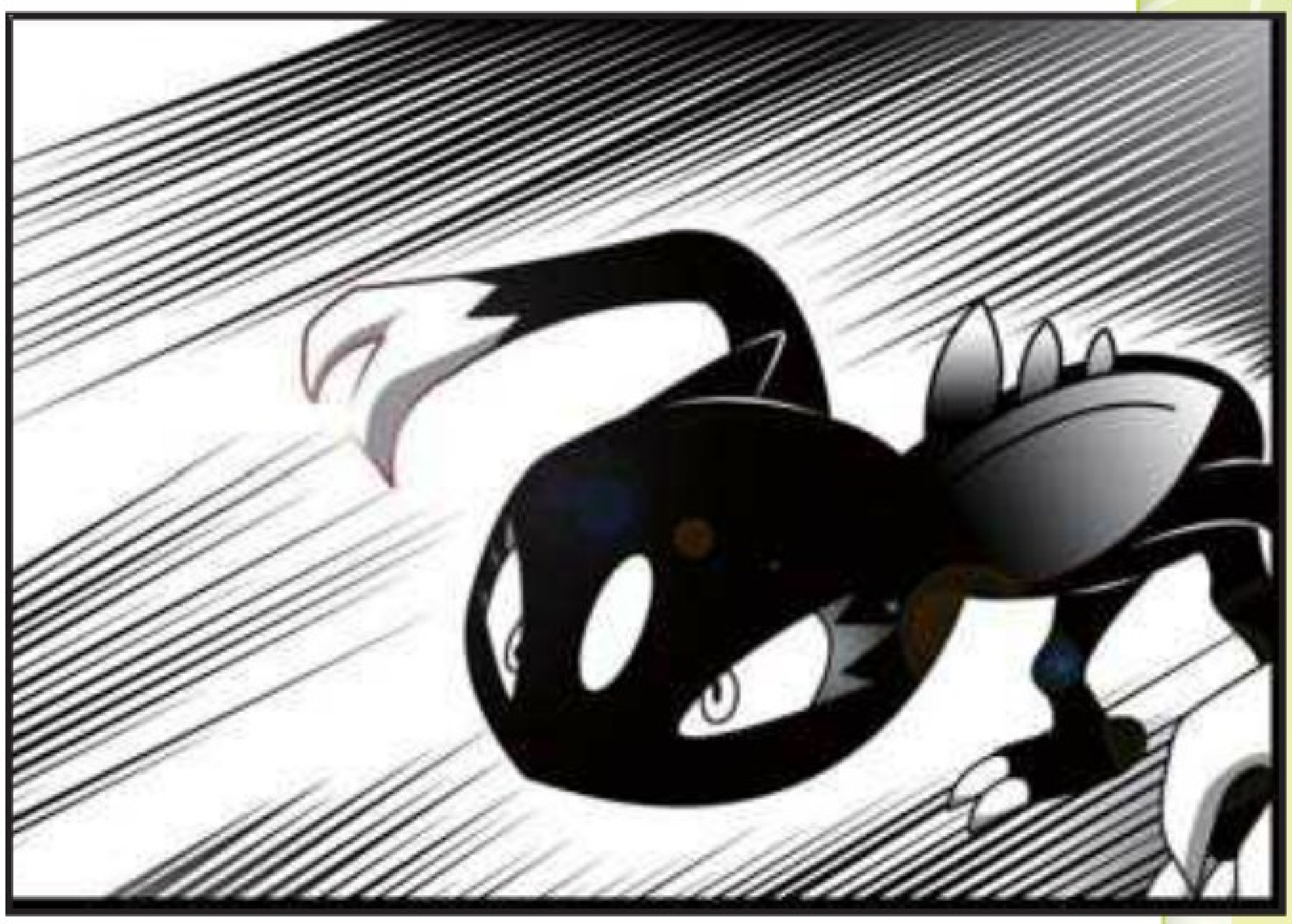
“你这朋友还真是不怕死呢。”后面传来了声音，回头一看，原来是利爪猫桑古斯，他比我高大出不少，此时正高高在上地俯视我：“还不赶紧去追？”

“这……”我不知道该怎么说，难道跟这么个萍水相逢的说我和那个土龙压根没交情？而且不管怎么说见死不救都不该，可我追上去还是无济于事的。

桑古斯似乎看出了我的难处，拍拍我的肩：“走吧，我跟你一起去追，对那些狃拉，我还是有些办法的。”

“哟呵，桑古斯你还真不怕死呢。”麦克罗也跟了出来，“既然桑古斯不怕那些狃拉，那我也不能输不是，走吧，斯潘达，我们一起去追回你的朋友！”

桑古斯看看麦克罗，摇摇头叹叹气，但最后还是点点头：“走吧！”



既然有他们两个相伴，我便也踏实多了，于是便委托水冠猴服务生帮照顾好小六尾和小玛娜菲，于是我们三个便加快步伐去追土龙诺克。

终于，我们的视线里出现了那个笨拙的身影，然而在他的周围，还围着四个狃拉警员，其中三个分别按住了诺克的头、背和尾巴，还有一个，则举起爪子，瞄准诺克的后脑，准备刺进去…

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》预告片（2）



二、2014剧场版OVA



矿国的公主·迪安茜

三、宠物小精灵AG



24.跑起来小智！越过三色食人鱼的河！



25.神秘的池塘！很多的水精灵！



26.坚果怪族的袭击！



27.岩浆团VS海洋团！秘密基地的战斗！



28.黄蝶和半莲毒蛾！最终的进化！

视频网址：http://www.dwz.cn/kd79dvd
密码：DE5r6eg

菜单音乐：橙华市（宠物小精灵AG）

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES
掌机王荣誉出品

ISBN 978-7-88541-825-0

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元